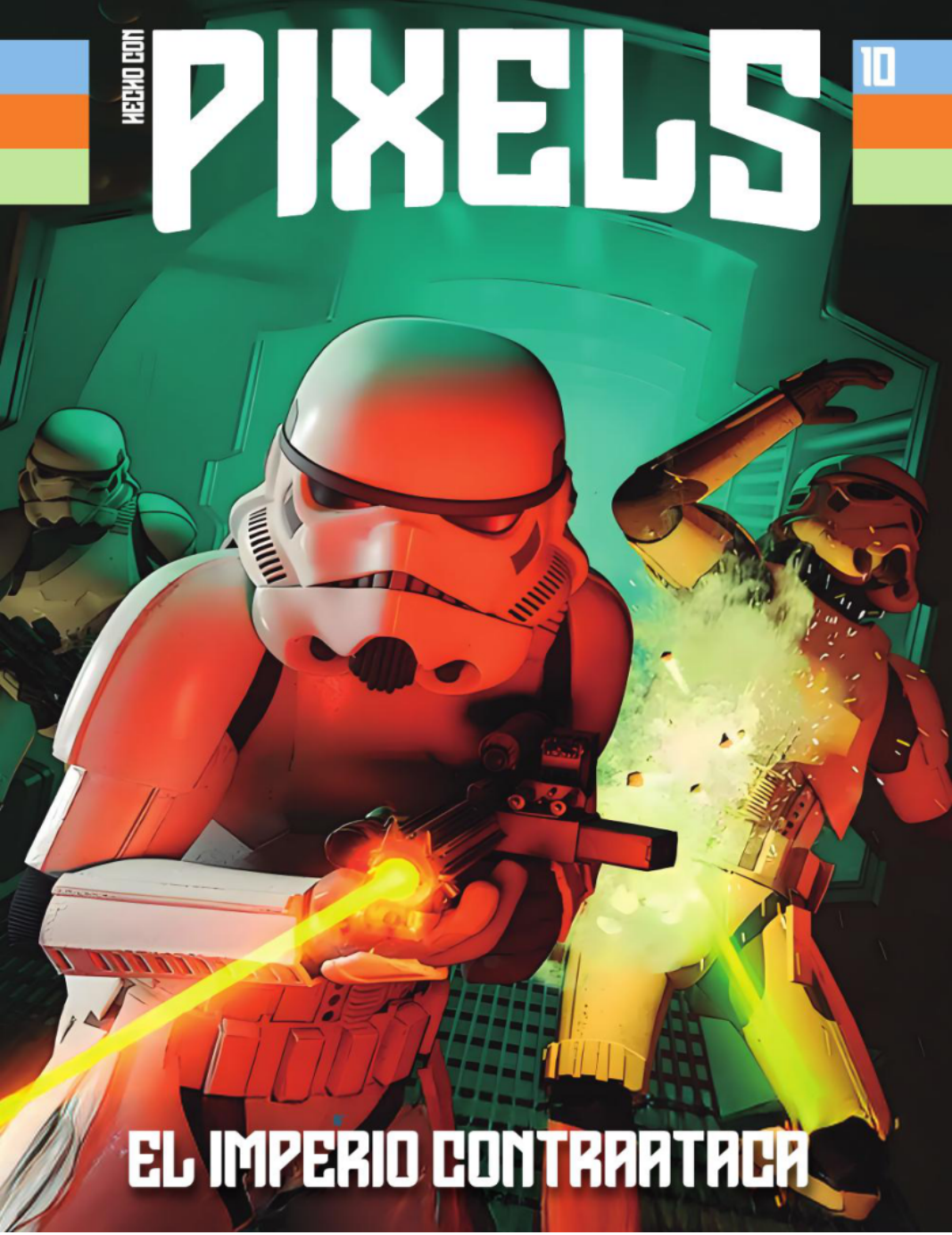
HECHO CON

# PIXELS

10

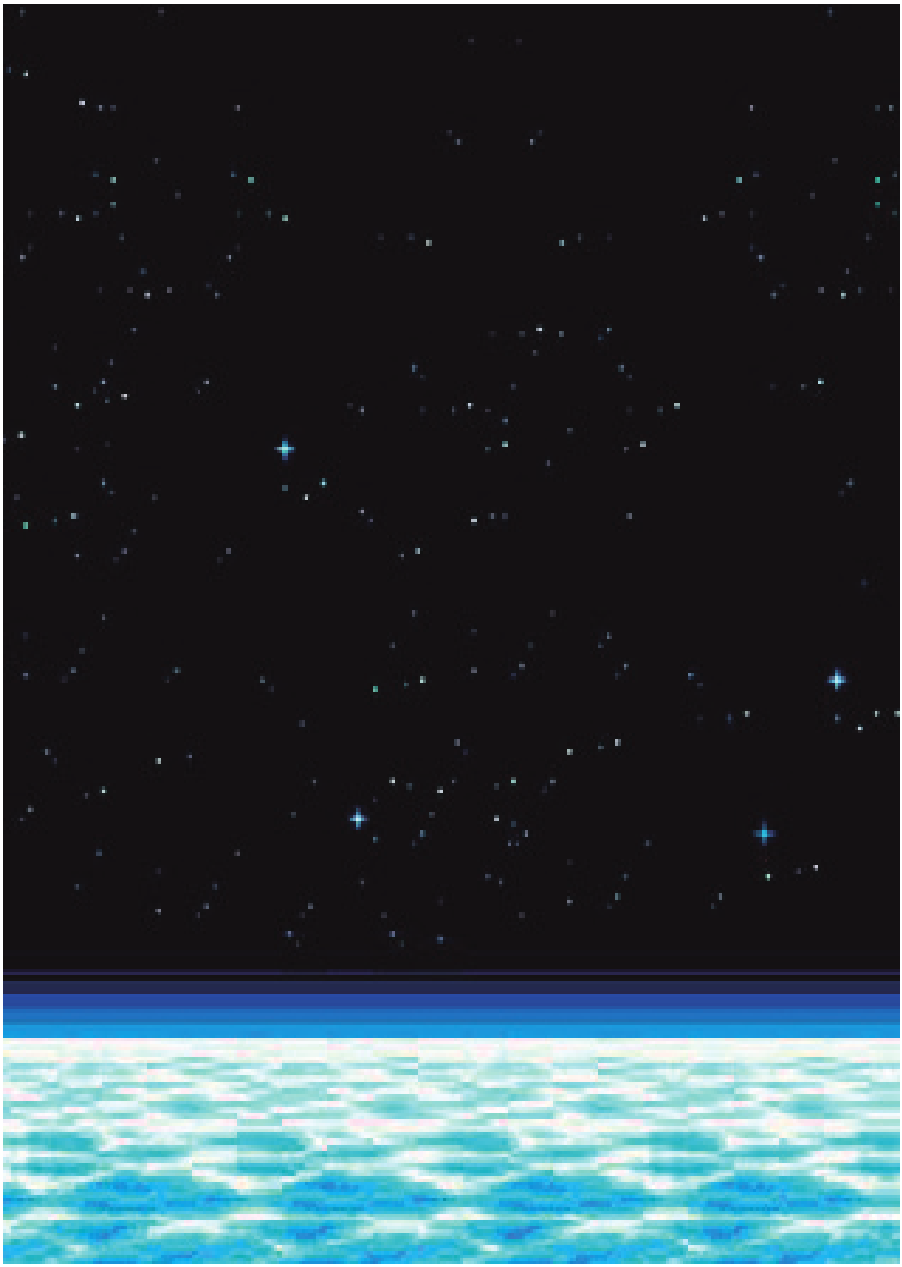


## EL IMPERIO CONTRAATACA

HECHO CON

# EL IMPERIO CONTRAATACA`

01



# 10 números ya, y un primer año increíble

Un revistero para celebrar que ya tenemos los 10 primeros números en el mercado.

Fue hace un año. Nasobre videojuegos retro, o da más y nada menos mejor dicho, sobre nuestros que el pasado 4 de recuerdos, de nuestras vi- noviembre de 2024, cuan- vencias apuntaladas tras do comenzó la aventura de muchos números “curran- PIXELS. Ese día (seguro do” en Microhobby, Hobby que algunos lo recordáis), se Consolas, Super Juegos, puso a la venta aquel primer

Nintendo Acción, Playma-

número en el que hablába- nía, Mega SEGA, Revista

mos del “año que lo cambió Oficial PlayStation, Última

todo”, de los ordenadores de Generación y otras. 8 bits de Atari y de algunos Este editorial, de este nú-

por José Luis Sanz recuerdos maravillosos de mero diez, no va a acordarse

Director de Pixels ilustres de la prensa de los de Star Wars. Y es injusto.

videojuegos como Marcos Pero, sinceramente, es más

García, Sonia Herranz, necesario que nunca reco-Juan Carlos García, Juan nocer a todos los que estáis

Carlos Sanz o Bruno Sol. ahí, leyéndonos número a

Cuando se lanzó y recibió número y que sois los que

aquella acogida, nunca nos mantenéis, contra viento y planteamos cuánto llegaría marea, el compromiso de a durar. No nos propusimos sostener esta bendita locu-

un plazo para saber si ten- ra: una revista en papel, en

dría o no futuro. Simplemen- 2025. Así que nunca está de

te nos pusimos a escribir más dar las (mil) gracias. P

# Suscríbete a

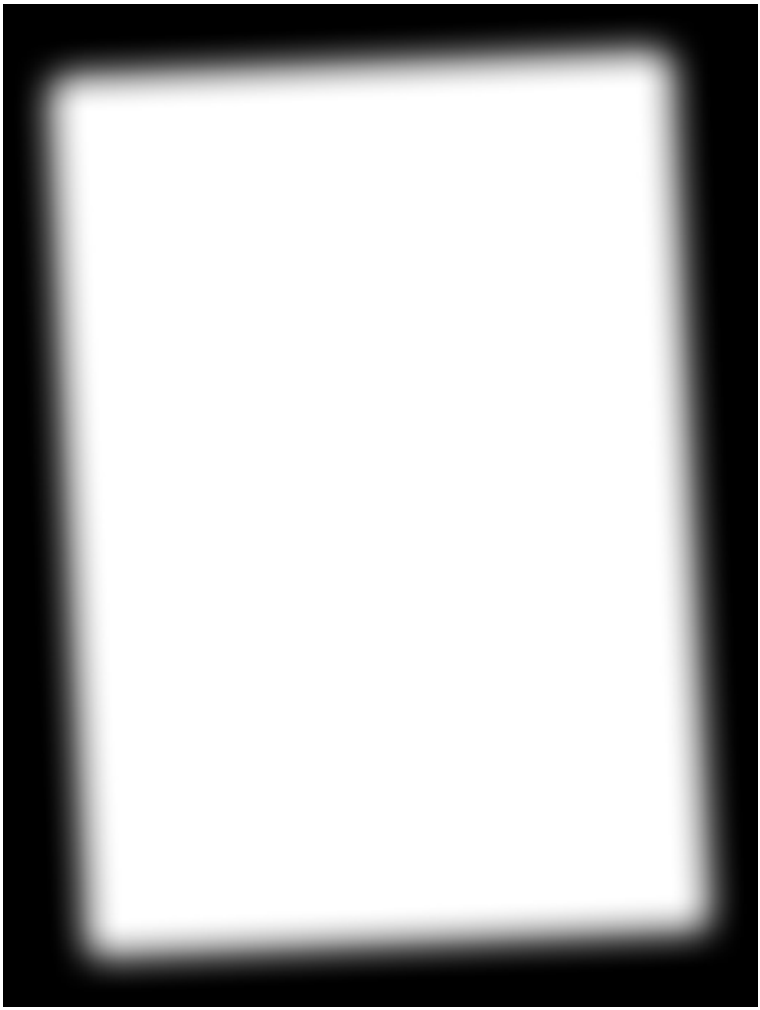
# Pixels y Microhobby

# en nuestra tienda

## Próximos números

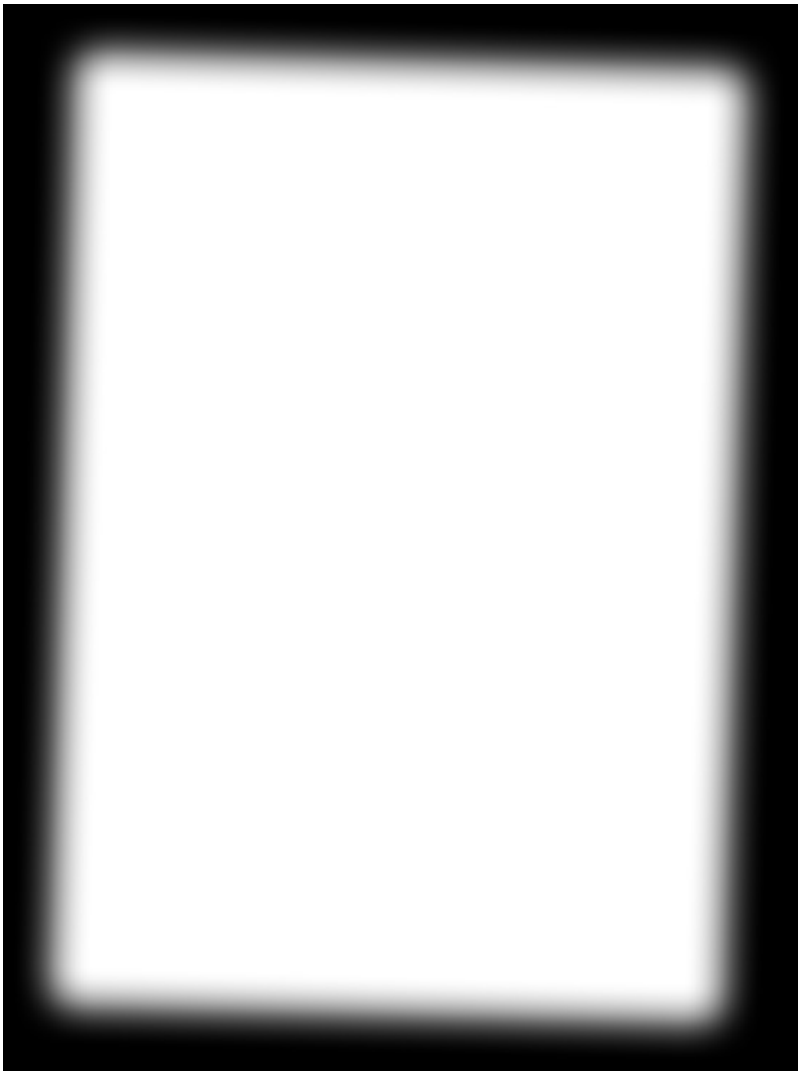
# Pixels nº11 y Microhobby nº222

**A la venta el Ediciones digitales Envíos a partir del 8 2 2**



**de diciembre de enero (2026) de enero (2026)**

**tienda.hechoconpixels.com**



# MICROHOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS SINCLAIR Y OTROS MICROS NÚM. 221

ACTUALIDAD

## LA MAGIA DEL BASIC EN BYTEMANIACOS

AVANCE EXCLUSIVO

## ASÍ SERÁ LA CONTINUACIÓN DE SIR FRED

## CONSTRUYE TU PROPIO JOYSTICK

PARA AMSTRAD CPC, NEXT O NORMA ATARI PARA TU ZX SPECTRUM

TRUCOS LECTORES

## LISTADOS Y POKES PARA SPECTRUM

EL VIEJO ARCHIVERO

## REYES MAGOS Y NAVIDAD

EDITA

# Nº10_Dark_Forces

Este número de PIXELS nos hemos entregado al poder de la Fuerza, de Dark Forces, Kyle Katarn y de la saga Jedi Knight que continuó a partir de 1997.

¡Siempre RETRO!

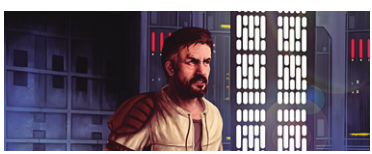
## Otras secciones

03 Bienvenidos a PIXELS

22_34_72 Ajuste de cuentas

54_66 Me Robó el corazón

06 44 Mi Periférico favorito < 64 Aprended abuelos 78



Placer culpable

KYLE KATARN

El ‘prota’ de los Jedi Knight. 16 por Javier Peinado <

DARK FORCES

24 El ‘shooter’ que lo revolucionó todo.

< por José Luis Sanz

LA PRIMERA PLAYSTATION

Comienza el futuro de la industria. 36 por Marcos García <

KAZUNORI YAMAUCHI

46 De PlayStation a Gran Turismo.

< por José Luis Sanz

JORDAN MECHNER

Entre príncipes y karatekas. 56 por José Luis Molina <

TOMB RAIDER

68 Así conocí a vuestra Lara Croft.

SILPHEED

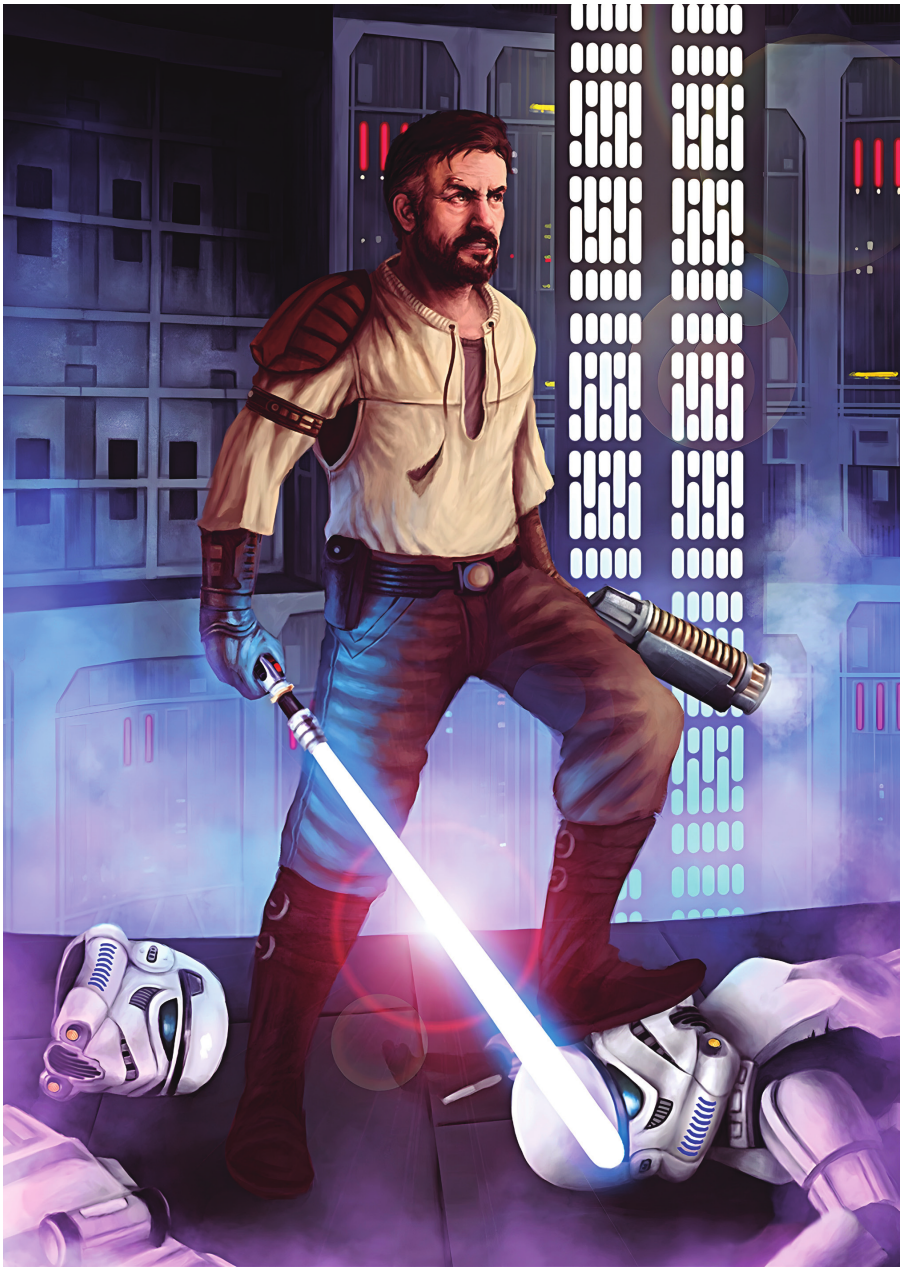
por José Luis Sanz <

ERRORES DE BULTO

El día de los ‘Caballeros Shit’.

por José Luis Sanz

# SUMÁRIO



# Kyle Katarn, el héroe Saga Jedi Knight

**que nadie esperaba**

**Kyle Katarn tuvo ocasión durante sus aventuras en los Kyle Katarn tuvo tiempo durante sus aventuras en los juegos juegos de LucasArts (y otros productos de Star Wars) de de LucasArts (y otros productos de Star Wars) de vérselas vérselas con el despreciable Jabba el Hutt. con el despreciable Jabba el Hutt.**

# Hace mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana... un atípico Jedi causaba sensación. Esta es la historia de cómo LucasArts y Raven Software cimentaron definitivamente Star Wars.

por Javier Peinado

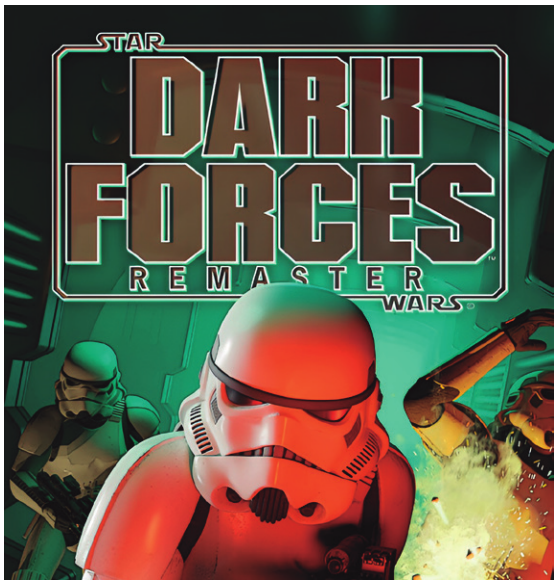
No soy un Jedi, sólo un tipo con un sable láser y algunas pre-La memorable epopeya de guntas...". Así, con toda la Katarn dio inicio en febrero chulería del mundo (o, más de 1995 con el lanzamiento bien, de la galaxia), se pre-del primer título de acción sentaba Kyle Katarn antes en primera persona ambien- de despachar a espadazo tado en la saga galáctica: limpio a un hatajo de im- Dark Forces. Profundamen- presentables en una canti- te inspirado por los revolu- na de Nar Shaddaa. Corría cionarios Wolfenstein 3D o el año 2002, y los fans de Doom, el programador de La Guerra de las Galaxias LucasArts Daron Stinnet disfrutaban de una experien- abandonó su premisa ori- cia jugable sin precedentes ginal de diseñar un simula- que les permitía desplegar dor de vuelo para erigirse a poderes de la Fuerza tan inicios de 1993 como líder impresionantes como los de de un proyecto que nos una trilogía cinematográfica permitiría, por fin, caminar de precuelas que estaba en libremente por entornos 3D boca de todos. Jedi Knight inspirados en este familiar II: Jedi Outcast fue la con- universo.

Para ello coordi- firmación de Katarn como nó la creación de un motor una estrella del videojuego propio, Jedi Engine, que se de pleno derecho, pero para tradujo en una mayor libertad entonces los jugadores de para crear niveles complejos PC ya llevaban años familia- y con texturas más variadas rizados tanto con su nombre en comparación con otros como con sus proezas. ejemplos del género. Si >>

07

# Dark Forces Remaster

Una remasterización del clásico | El 28 de febrero de 2024, Nightdive Studios lanzó al mercado un fantástico remaster de Dark Forces. Además de un bienvenido lavado de cara en su apartado audiovisual, incluía extras tan interesantes como diseños conceptuales y un nivel en el Destructor Estelar Avenger que fue eliminado de la versión original de 1995 por su nivel de dificultad, pese a ser presentado como demo jugable en el Consumer Electronics Show.




bien la idea inicial era encar- en su secuela TIE Fighter.

nar a Luke Skywalker para Pero Katarn tenía un caris-
revisitar los sucesos de Una ma especial que le distin-
Nueva Esperanza, pronto guía de sus predecesores,
quedó claro que resultaba combatiendo la amenaza de
mucho más atractivo crear los cibernéticos Dark Troo-
una historia completamente pers en una aventura donde
nueva. Justin Chin, director no podían faltar intrincados
artístico y alma creativa del puzles, terroríficos mons-
equipo, fue el responsable truos (¡esos dianogas en las
de escribir una trama que alcantarillas!) y reencuentros
incorporara mundos inéditos con viejos conocidos como
y alumbrara un héroe para Boba Fett o Jabba el Hutt. A
la eternidad. Ex soldado su lado se encontraba Jan
Imperial, mercenario y ope- Ors, potencial interés amo-
rativo rebelde, Kyle Katarn roso que asistía en labores
entró en nuestras vidas de transporte y evacuación,
nada menos que robando además de servir como eje
los planos de la Estrella de argumental entre misiones.
la Muerte. ¡Así, de entra- Dark Forces vendió >>
da! Aquel aguerrido agente
estaba destinado a molar,

y eso que en aquellos días

la única “fuerza” que sentía

era la del gatillo. Cierto,

antes que él ya habían probado suerte otros protagonistas de nuevo cuño en videojuegos de Star Wars.

Keyan Farlander del simulador X-Wing en 1993, o el pérfido Christopher Neame (centro) daba vida en Jedi Knight al pérfido Ahí estaba el piloto rebelde

“as” Imperial Maarek Stele Jerec, líder de los Siete Jedi Oscuros.

Court apareció en producciones como Diagnóstico Asesinato antes de convertirse en Katarn. Aunque también participó en el videojuego Septerra Core: Legacy of the Creator, terminó retirán-dose de la actuación para dedicarse a la industria vinícola. Tiene su propia cosecha: Evidence.

casi un millón de unidades carne y hueso que interpre- película que estableció la

a lo largo de los años 90 y taban a Kyle, Jan y un nume- personalidad y apariencia

Katarn no tardaría en con- roso elenco de personajes definitivas de Katarn gracias vertirse en uno de los héroes secundarios. Aunque Rebel a la memorable interpreta-más destacados del Univer- Assault II: The Hidden ción de Jason Court, perpe-so Expandido, aquel mara- Empire ya había desplega- tuando en nuestra memoria villoso compendio de relatos do escenas digitalizadas en al cínico y barbudo Jedi ata-surgidos en novelas, cómics 1995, Jedi Knight superó viado con su icónica hom-y videojuegos que hoy cono- su número en más del doble. brera. “Realmente fue un cemos como Leyendas. Y si Una puesta en escena de campo de pruebas respecto bien nuestro héroe no llegó a la manera en la que filma-

a dar el salto a la gran pan- rían las precuelas de la saga
talla, sí encontró una magní- de películas [...] Éramos co-
fica solución intermedia que nejillos de Indias, actuando
le catapultó al estrellato. de manera convincente en
un plató con pantalla azul",
Senderos de la Fuerza reflexionaba Court en una
reciente entrevista. Nueva-
Ya lo dijo Darth Vader al final mente, Chin demostró que
de Dark Forces: "la Fuerza comprendía a la perfección
es intensa en Katarn". Todo la esencia de Star Wars al
un profeta el Lord Sith ya inspirarse en películas de
que, tan sólo dos años des- samuráis, westerns y cine
pués de su debú, volvió a la de detectives. El resultado

Jedi Knight: Dark Forces II sos villanos y emotivos mo- huevo de Pascua en el que sorprendió con numerosas mentos familiares. Y es que, podíamos encontrar (y secuencias de vídeo prota- aunque Kyle nos recordara utilizar) al psicótico cone- gonizadas por actores de tórica. En otoño de 1997, Jedi Knight estaba repleto compleja, repleta de insidio-de sorpresas como este carga con una secuela his- fue una trama mucho más

jo “lagomorfo” del mítico a Han Solo, Jedi Knight >>

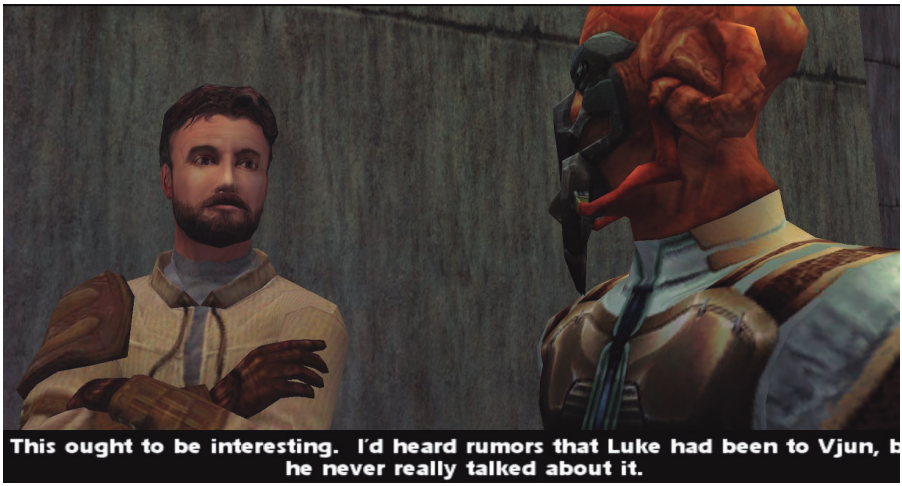
Sam & Max.

09

insufló un poco de Skywalker mos con ballestas woo-en su ADN al proporcio- kiees o nuestra inseparable narle unos orígenes humil- pistola Bryar, nada podía des como hijo del granjero compararse con activar una Morgan Katarn. En esta espada láser para batirnos ocasión, debía enfrentarse a con tropas Imperiales, caza-Jerec, líder de los Siete Jedi rrecompensas y Jedi Oscu-Oscuros que planean apro- ros. ¡Hasta podíamos des-piarse del poder que alberga viar disparos con ella! el Valle de los Jedi, ubicado En un acierto mayúsculo, el en un planeta que termina- veterano programador Ray ría siendo conocido como Gresko logró con el nuevo Ruusan. Por supuesto, re- Sith Engine que el jugador sulta obligado recordar que pudiera alternar a voluntad este título nos ayudó a cum- entre una vista de primera y

Katarn estrena un inusual atuendo de color negro a lo largo de la expansión de Jedi Knight, que no fue otra que Mysteries of the Sith. Nuevas misiones y un poco más de historia para la saga.

plir una de nuestras mayores tercera persona en aras de fantasías: blandir un sable una inmersión más acentua-láser. De hecho, Katarn llega da y acorde a sus preferen-a usar hasta dos modelos, cias. Otro elemento distintivo uno de ellos de hoja amarilla. fue el aprendizaje de los po-En efecto, este juego amplió deres de la Fuerza median-por primera vez el abanico te la adquisición de puntos cromático de esta legenda- con los que especializarnos ria arma más allá del cine y en sanar nuestras heridas, los tebeos, siendo el villano desplazarnos a velocidades Boc Aseca (sí, en serio) el sobrehumanas o dominar la primer personaje en luchar telequinesis. con sables de luz morados. Por último, Jedi Knight Por mucho que disfrutáse- fue todo un pionero al >>




Aunque Jaden Korr es un hombre humano en su versión oficial, en Jedi Academy podíamos jugar como si perteneciera a la especie Rodiana, Twi'lek, Zabrak o Kel dor.

introducir una mecánica restricciones por parte de Lu-

de juego que sería perfec- casfilm, tales como la prohi-

cionada en títulos como bición de crear nuevos Lores

Caballeros de la Antigua del Sith o maltratar ewoks

República: alinearnos hacia (y posteriormente a Jar Jar

el Lado Oscuro o el Lumino- Binks) para no entrar en

so en base a nuestra manera conflicto con el rodaje de la

de jugar. Matar civiles o trilogía de precuelas. abusar de la estrangulación Cuatro meses después,

tenía consecuencias prác- Jedi Knight recibió su única

ticas, e incluso era posible expansión oficial: Myste-

desbloquear un turbio final ries of the Sith, un añadido

alternativo en el que Katarn con 14 nuevos niveles que

y se autoproclama Empera- estar protagonizado por uno Boceto conceptual tempra- dor. Poder tomar decisiones se abandona al Lado Oscuro tuvo como principal aliciente

éticas que nos obligaran a ridos del Universo Expan- ño crudo, lleno de sombras reflexionar antes de actuar no de Kyle Katarn. Un dise- de los personajes más que-

hizo de este juego una perador y futura esposa de versión más sombría y me- experiencia mucho más pro- y matices que muestra una dido: la ex Mano del Em-

nos refinada. Según fuen- Luke Skywalker, Mara Jade.

funda. Por si esto fuera poco, Katarn, nuevo mentor de tes de desarrollo, algunos

también pudimos medir- Mara, era un personaje juga- de estos bosquejos no se

nos las caras contra adver- ble tan sólo en las misiones usaron porque los artis-

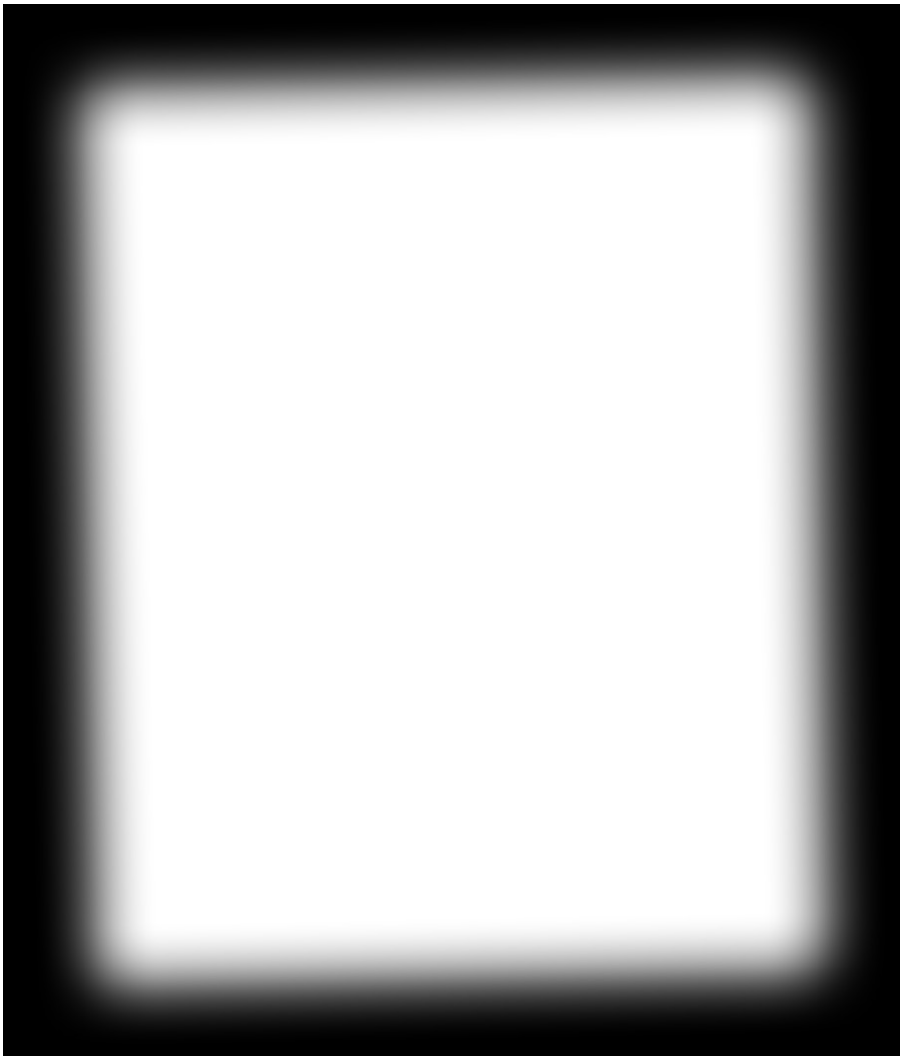
sarios reales gracias a sus introductorias. Por desgra- tas buscaron un equilibrio

opciones de juego online en cia, las secuencias de vídeo visual más reconocible. Se

arenas multijugador. piensa que parte de esa de- fueron reemplazadas por

Eso sí, parece que no todo cisión estuvo guiada por la cutscenes generadas con el

fue un camino de rosas. La necesidad de que Kyle fue- motor del juego, siendo Kyle producción de Jedi Knight ra una figura reconocible y Mara doblados por Rino conllevó maratonianas jor- desde el primer vistazo, in- Romano y Heidi Shannon. nadas de trabajo y estuvo cluso a bajas resoluciones Otro punto en contra fue su marcada por un constante de pantalla. deslavazado argumento, es- halo de secretismo y férreas tructurado en una serie > >



Katarn desencadenado

En marzo de 2002, Raven Software elevó Jedi Knight a un nivel de excelencia superior con un título cuya inmensa calidad dejó una huella imborrable tanto en

los usuarios de PC como en los de consola. Dos años después de la traumática experiencia de Katarn en Dromund Kaas, Jedi Knight II: Jedi Outcast narra cómo este decide cortar sus lazos con la Fuerza y regresar a la vida de mercenario para la Nueva República. Pero el destino tenía otros planes. Tras creer que Jan ha sido asesinada por los Jedi Oscuros Desann y Tavion, viajará

Kyle Katarn se enfrentó a Sariss, una Jedi seguidora de Jerec, muy a su pesar a la Academia Jedi de Luke Skywalker en Yavin IV para retomar su adiestramiento y detener en Jedi Knight. Su duelo simbolizaba la lucha entre el conocimiento dominado por la arrogancia y el guiado por la luz.

de misiones en buena parte sus errores de programación a un impío ejército de gue-inconexas que desembo- y fallida interfaz. Aun así, rreros del Lado Oscuro. En caban en el inédito planeta merece la pena destacar la esta ocasión, fue el actor de Dromund Kaas para salvar a original resolución del duelo doblaje Jeff Bennet quien Kyle del Reverso Tenebroso. final y un nivel oculto donde prestaría su voz a Kyle, todo Pese a contar con ideas in- manejar a Luke Skywalker un fichaje que ya contaba teresantes, Mysteries of the en una versión

alternativa en su currículum con per-Sith es a menudo recorda- del Episodio V, el famoso El sonajes tan queridos como do con frustración debido a Imperio Contraataca. Johnny Bravo o la gárgola

Brooklyn además de Jango

Fett y el Conde Dooku.

El salto gráfico fue tre-

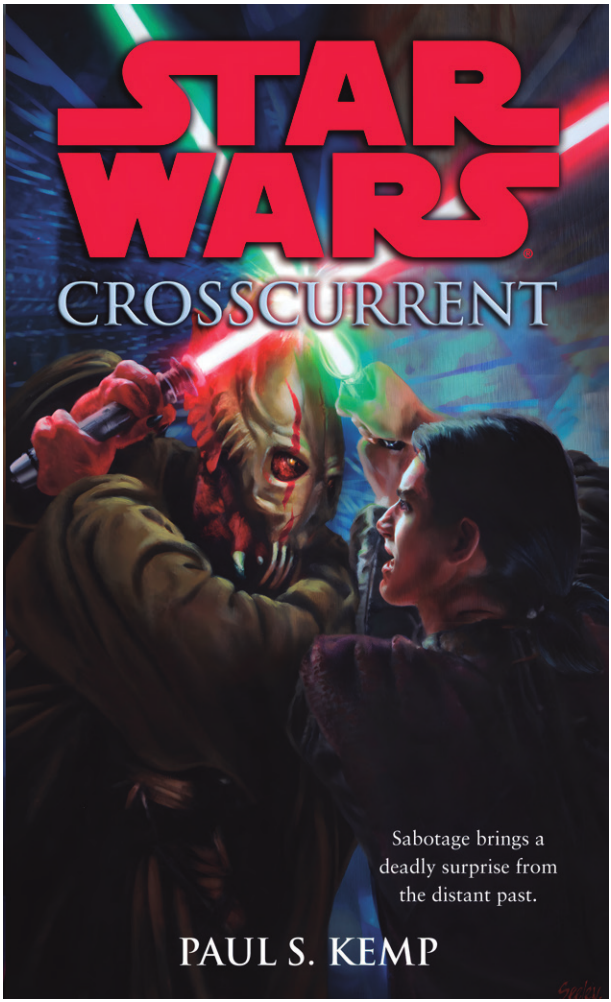
mendo gracias al motor id Tech 3 usado en Quake III Arena. Aquel encanto poligonal del Jedi Knight original dio paso a unos modelos pulidos y animados

con fluidez, lo que permitió a Raven dejarnos boquiabiertos con unos combates de sable láser absolutamente espectaculares y que siguen siendo una gozada más de 20 años después. Katarn, >>

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast supuso el regreso triunfal de Kyle Katarn y la consolidación definitiva de la saga.

# Kyle Katarn superestrella

Del juego a las novelas | El éxito de Katarn le permitió dar el salto al terreno editorial. La trilogía de libros ilustrados de Dark Forces (Soldier of the Empire, Rebel Agent y Jedi Knight) desarrolló su trasfondo Imperial y amplió el contexto de los videojuegos. Su influencia fue tal que incluso Mace Windu aparece vestido como él en la imagen pro-mocional del juego de miniaturas Masters of the Force, además de inspirar una pieza de vestuario para Cal Kestis en Jedi Survivor. Por su parte, su discípulo Jaden Korr llegó a protagonizar las novelas Crosscurrent y Riptide.




quien contaba por fin con desarrollado para el brutal luchar codo con codo junto una espada de luz propia Soldier of Fortune. al Maestro Skywalker, escu-

y no heredada, aprendía Cada duelo era una expe- char de nuevo al gran Billy diferentes estilos de esgrima riencia memorable y cinema- Dee Williams como Lando que podíamos implementar tográfica, alcanzando cotas Calrissian y sentir como

fácilmente para adaptarnos verdaderamente épicas en

nunca el poder de la Fuerza. a diversas situaciones y ene- un modo online que enseñó migos. Jamás nos habíamos a muchos lo que era la ver- Savia nueva dentro sentido en la piel de un Jedi dadera adicción. Por otra de la Academia de una manera tan intensa y parte, el desbloqueo de po-realista como jugando a Jedi deres de la Fuerza ya no nos Un año después, los usua-Outcast. Marcas de sable condicionaba a comprome- rios de PC recibieron antes

láser en el escenario, empa- ternos con la luz o la oscuri- que nadie la culminación >> lamientos a distancia, acro- dad. Se acabaron los absolu-bacias aéreas… Mike Gum- tos: Kyle era ahora capaz de melt y Jeff Dischler tocaron coquetear con ambos extre-el cielo al perfeccionar estos mos sin despeinarse, lo que enfrentamientos cuerpo a hacía de él un héroe único cuerpo tomando como inspi- en el lore de Star Wars. En ración Bushido Blade para unos años en los que la fran- PlayStation. Podíamos inclu- quicia de Lucas se encon-so hasta desmembrar ene- traba de plena actualidad, migos y decapitar droides, Jedi Outcast fue un auténti-gracias al motor GHOUL co sueño en el que pudimos

Jedi Academy amplió el legado de Kyle Katarn, permitiendo al jugador crear su propio aprendiz Jedi y dominar todos los secretos bajo el auspicio de la Fuerza y un sable láser.

de la saga. Ambientado una demy redondeó la fórmu- ancestral Lord Sith introduci-década después de la Bata- la. Era todo un caramelito do en los cómics de Relatos Imagen de WIRED. lla de Endor, Jedi Knight: para los fans más aplicados de los Jedi, y para evitarlo Jedi Academy dejaba a de Star Wars, ya que esta- debíamos explorar Bakura, Katarn en segundo plano bleció unas conexiones aún Korriban y Vjun entre otros para ceder el protagonismo más desarrolladas con su planetas popularizados en a Jaden Korr, un prodigioso Universo Expandido. novelas y tebeos. Por último alumno de la Academia Jedi Los villanos intentaban re- también podíamos reve-que debía frustrar los planes sucitar a Marka Ragnos, un lar un final alternativo en el de un peligroso culto. Si Jedi que Jaden abraza el Lado Knight cambió el terreno de Oscuro. Para muchos, siem-juego en 1997 otorgándonos pre será el juego definiti-un sable de luz, Jedi Aca- vo de una saga única y un demy nos dio el inmenso sublime canto de cisne a la gustazo de poder construir altura de su mitología. Espe-uno propio mediante versá- cialmente tras la dramática tiles opciones de personali- cancelación de Jedi Knight zación que dejaban no sólo III Brink of Darkness, juego escoger el color de la hoja o que, de forma muy apropia-el estilo de la empuñadura, da, jamás llegó a ver la luz. sino también combatir con ¿Probaremos algún día dos espadas a lo Anakin un Jedi Knight 100% ca-Skywalker o emular a Darth nónico? Difícil de decir es. Maul con un devastador De momento no parece que

animaba a crear a Jaden los planes de Disney, pero Mace Windu (el Jedi más desde cero, experimentando sable doble. Además, se nos Kyle, Mara o Jaden estén en relevante de Star Wars des- cosas más raras se han

con su sexo, especie y ves- visto. Por suerte, los segui-de los primeros bocetos timenta. Pese a jugar sobre mos recordando como los del guion del Episodio IV) seguro siguiendo la estela primeros grandes héroes vestido como Kyle Katarn. de Jedi Outcast, Jedi Aca- lejos de la gran pantalla. P

LucasArts Entertainment Company *presents*

# STAR WARS DARK FORCES™

"...at last
the wonder of the
*Star Wars*™ universe
comes to the
Sony PlayStation™"

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM and © 1997 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorisation.
Marketed and distributed in the United Kingdom by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

# Frontera Star Wars

# entre MS-DOS y

# Windows 95

“The Secret of Monkey Island”, el juego que marcó a toda una nueva generación.

# STAR DARK FORCES WARS

16

**Kyle Katarn, en un fan art de Jarreau Wimberly.**

# Dark Forces nació al calor del éxito de Doom, pero transformó por completo el universo jugable de Star Wars. Un shooter que vivió en una permanente frontera.

por José Luis Sanz

Siempre he pensado que Dark Forces es un juego que, en su momento, tiene un intenso aroma a frontera, y es dentro de este contexto donde se explica en parte la importancia de Dark Forces, un juego que no solo marcó un hito en el universo propio de Star Wars, sino que también sirvió de reflejo de un tiempo en el que jugar en un PC significaba (todavía) lidiar con la configuración de memoria, con controladores para gráficos y tarjetas de sonido y, por supuesto, con archivos bat. Podríamos decir que las consolas vivían su particular edad dorada, de un mercado forjado por la pugna entre Nintendo y SEGA y sus 8 y 16 bits, pero ya se atisbaba el aterrizaje de PlayStation. En aquellos PC y compatibles se estaba forjando otra revolución, esta sí que profunda y que iba a reducir a escombros el viejo mundo de MS-DOS. Huelga decir que en 1993 Doom había revolucionado por completo el mundo de los videojuegos, pero más que nada puso a la venta el género de los shooters (FPS) gracias a un motor gráfico que obligaría a compañías de id Software. El título

## El nacimiento de un mito de LucasArts

El 24 de agosto de 1995 se puso a la venta Windows 95, el sistema de Microsoft que lo iba a cambiar todo y cambiaría a un motor gráfico obra que obligaría a compañías de id Software. El título >>

Rom Mohc, un general imperial especialmente reconocido por su papel en las Guerras Clon, aparecía junto a Darth Vader como referentes del Lado Oscuro en Dark Forces.

de John Carmack y com- dad, con sus ya conocidos reinterpretada por la pelí-pañía vino a abrir la puerta Monkey Island, Day of the cula Rogue One). Aun así, a una riada de clones que Tentacle, Indiana Jones, el juego introdujo mecáni-quisieron probar suerte etc. Amén de simuladores cas muy innovadoras para con el mismo éxito de los de combate espacial de la su época, con niveles con americanos. LucasArts, mano de Lawrence Ho-alturas diferenciadas, la po-por su parte, dedicó buena lland y su Totally Games, sibilidad de mirar arriba y parte de la primera mitad con X-Wing o TIE Fighter. abajo, saltar, agacharse e

de los años 90 a contarnos Así que era evidente que incluso usar objetos. Algo historias de esas que han Doom también había lle- que, por suerte, lo distinguía

quedado para la posteri- gado a las oficinas de los de los clones de Doom.

californianos y que pronto Dark Forces fue desa-

vieron una manera de crear rrollado bajo el motor Jedi narrativas

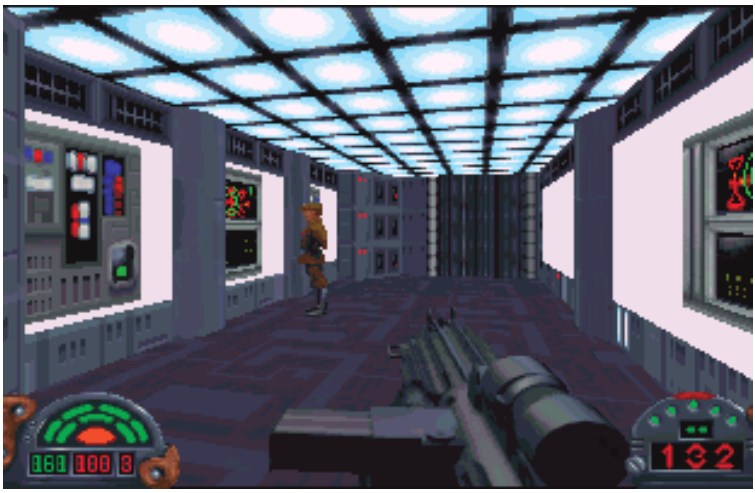
inéditas dentro Engine, diseñado espe-del universo Star Wars. El
cíficamente por la propia jugador se ponía en la piel Lucas Arts, y que
no se de Kyle Katarn, un mer- limitaba a imitar lo visto de

cenario que traba- la mano de id Software: esta

jaba para la Alianza maravilla fue capaz de crear Rebelde y cuya pri-
entornos más complejos,

mera misión (ojooo) animaciones más fluidas y consistía nada más un
acercamiento narrativo y nada menos que más profundo, con secuen-
en robar los planos cias cinematográficas y una de la Estrella de banda
sonora adaptaba la Muerte (historia de la de John William. No que ya
sabéis que, sonaba como una orquesta

**Star Wars Dark Forces (1995)** más tarde, sería sinfónica pero nos valía. >>




El imperio MS-DOS rio recién llegado, en el gaming permitía a los de-

sarrolladores algu-

Antes de nada hay que nas ventajas más decir que Dark Forces se que obvias, como lanzó exclusivamente para acceder de manera MS-DOS.

No tuvo en 1995 directa a la ges-otra adaptación que se eje- tión del hardware, **Star Wars Dark Forces (1995)** cutase solo en Windows lo cual era crucial 95, aunque sí era posible para juegos que necesita- Para jugar a Dark Forces,

ponerlo en marcha en el ban rendir sin obstáculos. era habitual que el usuario nuevo OS de Microsoft. Sin embargo, los usuarios tuviera un disquete de inicio

Esto significaba que los estaban condenados a lidiar personalizado que cargaba

usuarios tenían que ejecu- con la gestión de las fa- solo los controladores míni-tarlo directamente desde mosas memorias convenmos (incluso del CD-ROM),

la línea de comandos, na- cional y extendida (EMS de forma que el juego tu-vegando por directorios y y XMS), que se configura- viera memoria suficiente

lanzando el .BAT, el .EXE ban a través de dos viejos para funcionar. Esta barrera o el .COM de turno. Para conocidos como config.sys técnica marcaba una clara muchos jugadores esta era y autoexec.bat, para liberar división entre el jugador de

la rutina habitual desde los los 640 KB necesarios para consola —que encendía

80, así que tampoco es- que los juegos simplemen- y jugaba— y el de PC, >> pantaba a nadie. Tened en te arrancaran. Y no habla-cuenta que en el momento mos ya de tarjetas gráficas de su lanzamiento, el juego como las primeras VGA o podía ejecutarse en Win- las de sonido, como las le-dows 3.1 que, por suerte, gendarias Sound Blaster no había conseguido sedu- 16, que debían configurarse cir al universo gaming. manualmente, teniendo en

MS-DOS, a su manera, y cuenta interrupciones (IRQ)

a pesar de lo poco amiga- y hasta las diferentes direc-ble que era para un usua- ciones de memoria.

**Star Wars Dark Forces (1995)**

**Star Wars Dark Forces (1995)** **Star Wars Dark Forces (1995)**

que se convertía a ojos de Como cabía esperar, Mi- De todas formas, en 1995 muchos en poco menos que crosoft no destruyó todo lo DirectX no entraba en los un ingeniero de sistemas anterior y por eso Windows planes de los desarrolla-capaz de hackear los orde- 95 ofrecía un modo MS-DOS dores más activos y pocos nadores del Pentágono. integrado, lo que permitía se atrevieron a usarlo de

seguir ejecutando juegos manera seria. Casi todos los

## Windows 95: llega

como el de LucasArts. Sin grandes lanzamientos se si-

## la modernidad

embargo, la compatibilidad guieron desarrollando para

no siempre era perfecta: al- DOS. Y en el caso de Lu-

La puesta a la venta de Win- gunos juegos sufrían pérdi- casArts su adopción total, dows 95 en agosto de ese das de rendimiento más que exclusiva para Windows 95, mismo año supuso un terre- evidentes (se añadía una no llegó hasta la remesa de moto. Microsoft presentó el capa extra a MS-DOS que sus The Curse of Monkey sistema operativo como una no ayudaba), problemas de Island o la continuación de ventana al futuro, con una sonido o hasta de detección Dark Forces, Jedi Knight. interfaz gráfica más pulida, de hardware. Así que la ver- Pero eso ocurrió en 1998.

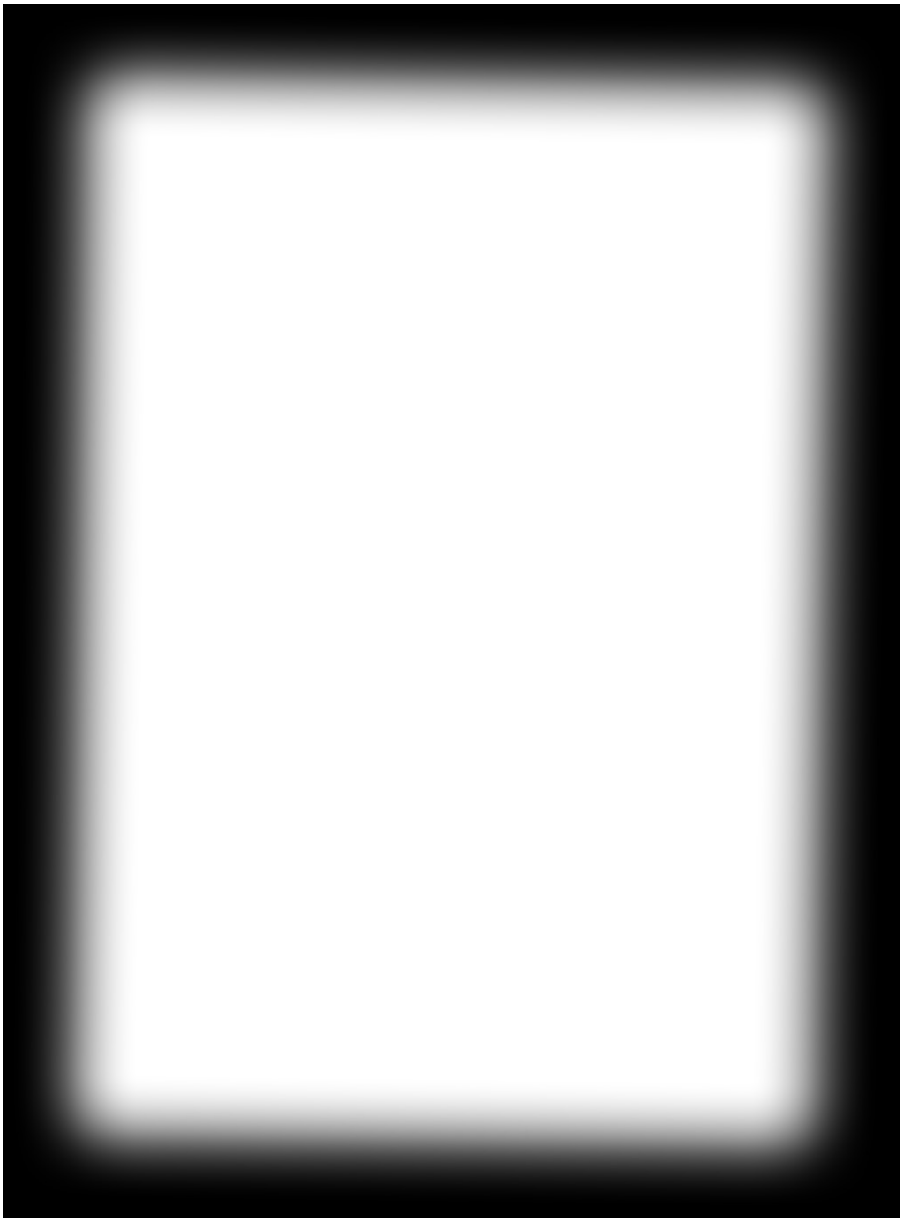
barra de inicio, multitarea y dadera apuesta de Microsoft compatibilidad para 32 bits. a largo plazo fue empujar a

## Un gran inicio de todo

Para el usuario común sig- los desarrolladores hacia el

nificaba abandonar la línea uso de DirectX, una nueva Star Wars Dark Forces de comandos y entrar en un colección de API pensadas no solo fue un hito en lo entorno mucho más amiga- para que los juegos corrie- que al género de los FPS ble. Pero para el jugador de ran de manera nativa en se refiere, sino que abrió PC la pregunta era: ¿qué Windows sin depender del una puerta enorme a una pasa con mis juegos que acceso directo al hardware nueva manera de permi-tengo en MS-DOS y, tam- y que con el tiempo dirían tirnos jugar dentro del uni-bién, con Dark Forces? adios al viejo MS-DOS. verso creado por George

Las misiones... y una con los planos | Era evidente que a nada que los videojuegos permitieran una narrativa más compleja, LucasArts iba a responder en alguno de sus lan-zamientos de Star Wars a una de las preguntas que más pedían los fans de la saga: ¿cómo consiguió la Alianza Rebelde los planos de la Estrella de la Muerte? Hasta 2016, Kyle Katarn fue el único responsable, pero el estreno de la película Rogue One dio al traste con esta hazaña convir-tiéndola en proscrita. A partir de ese instante, Jyn Erso y Cassian Andor tomaron el relevo. Y será muy complicado que las cosas vuelvan donde las puso Dark Forces.



Lucas. Es cierto que arries-

net surfers an opportunity to navigate LucasArts' ever-expanding universe. Plans call for the web site to offer access to a wide variety of continually updated information, including a merchandise catalog, technical support, company news, human resources listings, product demos and *The Adventurer*.

As you may already know, you currently can find LucasArts on several on-line service providers, including CompuServe, America On-line, internet e-mail and our own BBS. For details on how to reach us at these locations, check out "Where to Find Us" on page 3.

## LUCASARTS LAUNCHES BIG MAC ATTACK

Before the end of 1995, LucasArts will release an impressive line-up of new games for Macintosh CD-ROM. The all-star titles include **Dark Forces, Full Throttle** and **X-Wing Collector's CD-ROM.**™

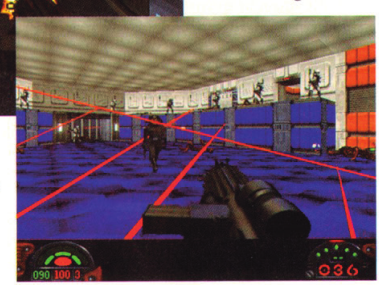
STAR WARS adventure **Dark Forces** drops you into the boots of mercenary for hire, Kyle Katarn. Initially charged with retrieving the Death Star plans from an Imperial base, Kyle subsequently is employed by the Rebel Alliance to seek out and destroy a new, deadly threat: the dark troopers. This 3D, first-person action game hits the streets in late spring of 1995.

It's a big, bad world filled with big, bad bikes and big, bad gangs — all on your big, bad Mac. **Full Throttle** casts you as Ben, the leader of a motorcycle gang who is framed for a brutal murder. On the run from the law and from the greedy "suits" who'd like to see Ben wind up as road kill, you must win the allegiance of the victim's rebellious daughter, free your gang from jail and reveal the true killer. **Full Throttle** for Mac CD will be available in summer of 1995.

**X-Wing Collector's CD-ROM** puts the fate of the galaxy in your hands. You're a new recruit for the Rebel Alliance charged with battling Darth Vader's Imperial fleet. This STAR WARS space combat simulator balances in-flight action, compelling story and strategic mission planning. Look for **X-Wing Collector's CD-ROM** for the Mac in fall of 1995.

## STAR WARS SPECIAL EDITION CELEBRATES FILM'S 20TH ANNIVERSARY

Lucasfilm and Twentieth Century Fox will distribute a Special Edition of the original STAR WARS movie for worldwide theatrical release in 1997, twenty years after the film's first release in 1977. The Special Edition will feature previously unreleased footage,



*Dark Forces for Mac CD has new hi-res graphics.*


**The Adventurer**

NUMBER 10 SUMMER 1995

*Editor-in-Chief* Sue Seserman

*Art Director* Mark Shepard

*Techie Bench Editor* Mara Kaehn

*Cover Illustration by* Steve Purcell

*Company Store Editor* Gail Rubino

*Print Production* Carolyn Knutson

*Special thanks to* George Lucas

*The Adventurer* is published by LucasArts Entertainment Company. P.O. Box 10307, San Rafael, CA, 94912.

© 1995 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. All trademarks are acknowledged as the property of their respective owners.



gó, al apartarse en muchos momentos de lo que ocurría en las películas. Dark Forces nos presentó a Kyle Katarn, un nuevo protago-

nista que se convertiría en uno de los pilares del llamado Universo Expandido de Star Wars. Ex-agente imperial reconvertido en mercenario, Katarn se ganó un lugar propio en el canon de los noventa por su mezcla de cinismo, valentía y sentido moral. Algo de Han Solo corría por sus venas y él fue, para muchos, el que robó los planos originales de la Estrella de la Muerte, un hecho que durante años formó parte del relato oficial antes de que Rogue One lo reinterpretara.

LucasArts era obvio que no iba a abandonar su ya conocida constumbre de crear narrativas propias, de contarnos una historia que mereciera la pena y Dark Forces representó justo

Número 10 –el del verano de 1995– de la revista The Adventurer que publicaba Lucas Arts, donde aparecía ya

reseñado Dark Forces. ese papel, como paso de-

cisivo para demostrar que

los videojuegos podían ex- Era más que evidente que videojuegos, muy alejado de pandir un universo cinema- LucasArts había entendido lo que habíamos visto hasta tográfico con coherencia, que ese nuevo camino de entonces en aquellos cartu-pasión y mucho respeto. Star Wars no debía limitar- chos para consolas Ninten-Es por eso que las escenas se a una licencia comercial, do. Dark Forces también entre misiones –con gráfi- sino que podía ser un vehí- redefinió los FPS y vino a de-cos que parecían hechos a culo para hacer más grande mostrar que un videojuego mano por momentos, y di- al clásico y a todos sus pro- podía ampliar y enriquecer gitalizados y con voces do-ductos relacionados. una mitología nacida en las bladas en otros–, aportaban Fue a partir de Star Wars salas de cine, transformando una atmósfera inédita. Dark Forces cuando surgió al jugador hasta convertirlo

un camino propio que ex- en un actor más dentro del ploró la Fuerza, el lado lu- gran relato de Star Wars. Y minoso y el oscuro, con una eso, en el año 1995, parecía profundidad inédita en los misión imposible. P



Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

# Confundí el tocino con la velocidad

**Que SunSoft desarrollara este juego y que lo hiciera emulando a Sonic, seguro que me**

**influyó de antemano. Así que toca volver a**

## C revisitar un viejo análisis.

uando releo las re- ¿Irrelevante la jugabilidad?

views que escribí para Ok, no me sorprende que el

Super Juegos, caigo joven Mayerick dijese eso,

en la cuenta de que me cen- lo que me asombra es que

por pecto técnico de los juegos. los redactores jefes por aquel Juan Carlos Sanz Valoraba tanto los scroll pa- traba demasiado en el as- David Amo o Marcos García,

momento, me dejasen decir

rallax, los sprites gigantescos semejante barbaridad en mi

o los efectos especiales, que primer mes. ¿Vagos? muchas veces pasaba por Treinta y un años después

alto la jugabilidad. Un ejem- he vuelto a echarme unas

plo es este Speedy Gon- partidas con él y reconozco

zales de SunSoft, que co- que todo lo que me gustó

menté en mi primer mes en en aquel momento sigue

la revista. Me atreví a decir ahí. SunSoft, que en aque-

cosas como que "… debido lla época hacía cosas tan a la altísima calidad técnica chulas como los Blaster

del producto, este aspecto Master o los Batman, se [la jugabilidad] es totalmen- sacó de la chistera un juego

como decía mi joven yo. Era seis niveles contaba con su que Speedy Gonzales no raro ver un scroll parallax co- propio jefe final, que era de es como para recibir un 93. rriendo en una Game Boy, un tamaño

considerable para Es un estupendo cartucho,

y este Speedy Gonzales los estándares de la portátil pero creo que esa nota debe lograba hacerlo a pantalla de Nintendo. Pero seamos reservarse para clásicos completa y con una suavidad sinceros, no era Sonic y tam- como The Legend of Zelda pasmosa. Para que enten- poco se le acercaba. Así que, Links Awakening, Metroid, dáis la dificultad de seme- en jugabilidad, nota media Donkey Kong Country o el jante hazaña, solo el shoo- para el ratón. Y es que tantos mismísimo Tetris. Pero para ter Chikyuu Kaihou Gun años después, reconozco este título no... P Zas consiguió algo de ese

nivel, aunque sin alcanzar la 87 93

velocidad y suavidad de este

Speedy Gonzales.

En cuanto al juego, era tre-

pidante y copiaba muchas NUEVA NOTA

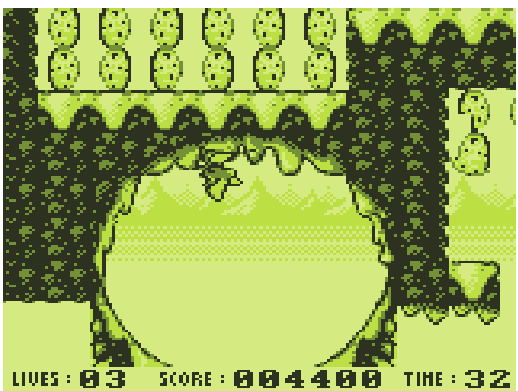
cosas de Sonic, como los NUEVA NOTA

loops o el efecto de inercia VIEJA NOTA

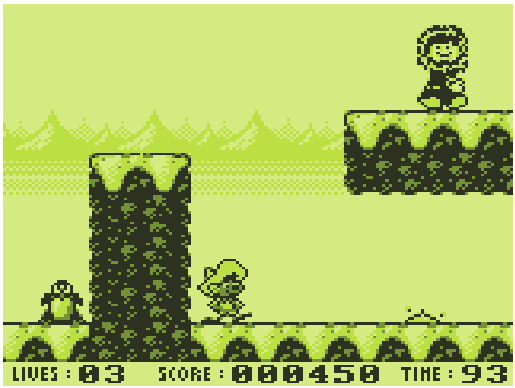
VIEJA NOTA del protagonista. En vez de

bamos porciones de queso Análisis original del juego publicado en el número 23 de la revista Super Juegos (marzo de 1994). recoger anillos, recolectá-

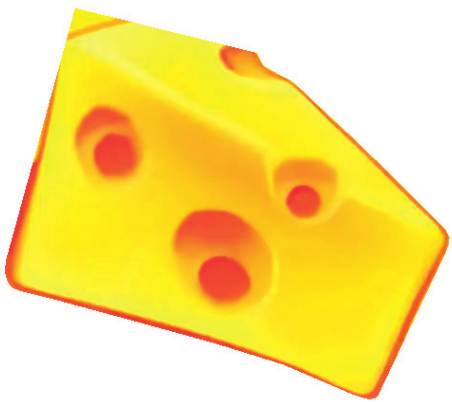
y tacos, y cada uno de los


LIVES : 03
SCORE : 004400
TIME : 32

ICE
COUNTRY
FOREST
MEXICO
DESERT




# Speedy Gonzales



チャレンジ!!
SONY
PlayStation
SELECT
START
ANALOG

PlayStation
SONY
PlayStation
SELECT
ANALOG
START

SONY
SELECT
PlayStation
ANALOG
START

# Así nació PlayStation,

# la consola que

# reinventó la industria

**El sueño de Ken Kutaragi y la traición de Nintendo convirtieron a la máquina de Sony en la reina de la quinta generación.**

por P odría llegar a sonar revolucionó por completo el exagerado, pero es panorama del videojuego. la pura verdad. Todo En 1983, Ken Kutaragi, que parecía indicar que Ninten-ya trabajaba en los

labora-do y Sega iban a dominar el torios de investigación digi-
mercado una vez más. Sin Marcos García tal de Sony, observó fasci-
embargo, sucedió justo lo nado a su hija de dos años contrario:
PlayStation aportó jugar con la recién estrenada un nuevo plan a un
sector Famicom de Nintendo. De destinado a repetir el pasado.
hecho, había sentado a su Sí, estamos a mediados de hija frente a un
MSX de Sony los años noventa, pero todo y una Famicom, y esperó
esto comenzó mucho antes a ver cuál elegía. “Lo probé de lo que
imagináis. Retroce-desde una perspectiva em-damos en el tiempo
para des-presarial. Eligió la Famicom. cubrir cómo y por qué nació
Parecía disfrutar mucho más el milagro gris de Sony y, de jugando
con la consola que paso, conocer mejor al padre con el MSX. Quedé
realmen-de la criatura, Ken Kutaragi, te impresionado con la má-el
verdadero protagonista de quina”, comentó Kutaragi. una
apasionante historia que Y claro, aquello le abrió >>

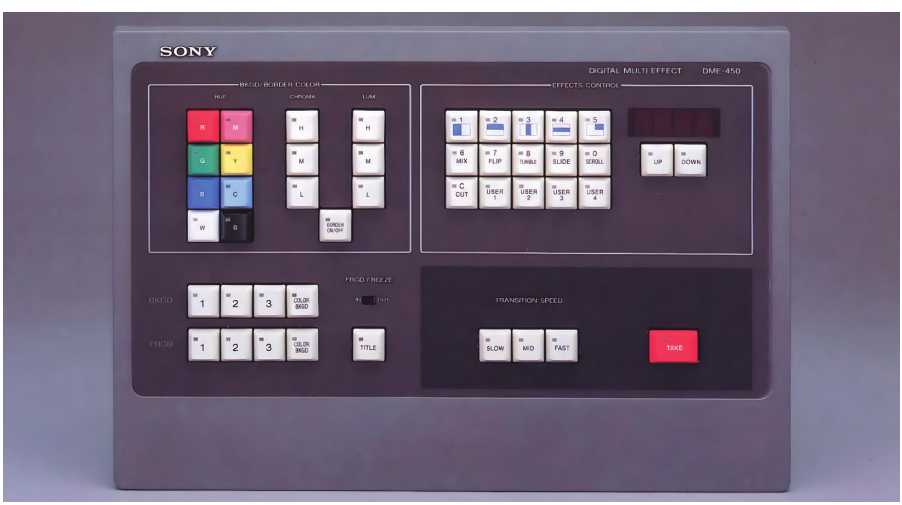
Aquí tenéis el procesador digital de efectos de vídeo Sony DME-450, aunque fue el mode-lo DME-9000, conocido internamente como System G, el que asombró a Kutaragi en 1984.

los ojos al tremendo poten- coincidían con los objetivos se fundía con otros objetos

cial del videojuego. Años de Sony. Era septiembre de y luego volvía a separarse, más tarde, esta experien- 1984, en un laboratorio de como si estuviera hecho de cia le acercaría a Nintendo Sony en Atsugi, Japón. Ante algo más que de píxeles. para trabajar en secreto en el los ojos de Ken Kutaragi, Toda aquella magia prove-diseño del chip de

sonido de algo asombroso comenzaba nía del DME-9000, conocido Super Famicom. Pero aque- a tomar forma en un monitor. internamente como System llo fue solo una parte del pro- G –la “G” de “gazo”, que en

ceso mental y creativo que japonés significa “imagen”–,



acabaría dando forma a la una avanzada estación de

futura PlayStation. Lo que trabajo capaz de generar

realmente marcó a Kutara- gráficos 3D en tiempo real

gi ocurrió un año después, para emisiones televisivas.

dentro de la propia Sony. Kutaragi percibió en aquella

tecnología un enorme po-

System G entra tencial para crear algo inte-

en escena ractivo, dinámico y, sobre

todo, divertido. En ese ins-

Ken Kutaragi llegó a Sony tante, algo empezó a tomar

a mediados de los setenta forma en su mente: qué ex-

para trabajar como ingenie- traordinario sería combinar

ro. Se ocupó de los primeros el poder jugable de Famicom

monitores de cristal líquido con la tecnología del System

y, con el tiempo, amplió su G. Años más tarde, Kutaragi

labor al campo de la imagen reclutó a varios ingenieros del

digital y los semiconductores. En la pantalla, el rostro gene- equipo

del System G, entre

De carácter tranquilo pero rado por ordenador de una ellos Akio Ohba y Akira independiente e inconfor- persona cobraba vida, trans- Okamoto, para dar forma a mista, pronto se ganó la re- formándose con un simple PlayStation. No eran desa-putación de defender ideas movimiento de los controles: rrolladores de videojuegos, y proyectos que no siempre el rostro crecía, se reducía, sino expertos en hardwa- >>



re capaces de responder a inicio de la incursión de Sony colaborar con Nintendo en cualquier interacción. Sabían en la industria del videojue- el desarrollo de una unidad

cómo crear sistemas que se go. Además, todo parecía de CD-ROM para Super Fa-sintieran inmediatos, vivos. indicar que su relación con micom en 1988. Existen dos

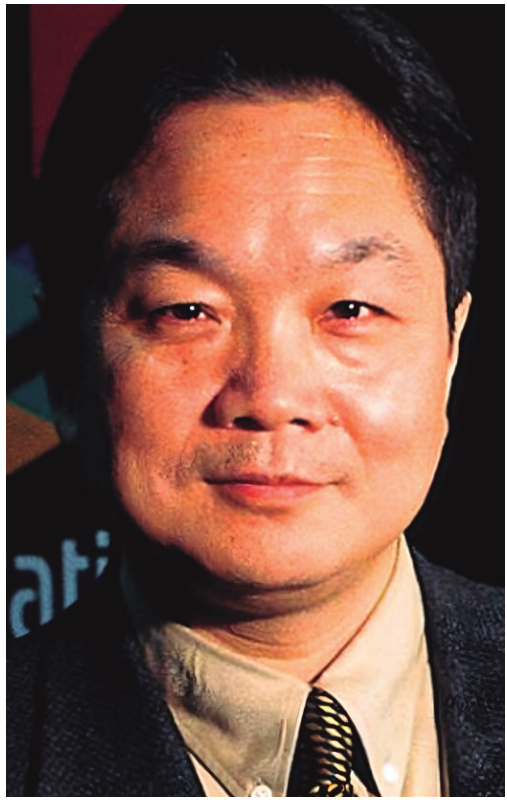
Nintendo era ahora más es-versiones sobre este acuer-

El chip que lo trecha que nunca. do: una sostiene que Ninten- cambió todo do estaba interesada en de-

Se escribe separado, sarrollar una unidad de disco

Ken era consciente de la li- Play Station como evolución del Family mitada capacidad sonora de Computer Disk System; la

la Famicom/NES y, aunque Incluso mientras trabajaba otra afirma que la compañía Sony no mostraba interés con Nintendo en el chip de se mostraba escéptica ante en el sector de los videojue- la lentitud del CD-ROM frente



gos, aceptó en secreto el al cartucho, pero permitió
desafío de diseñar un chip de que Kutaragi continuara con
sonido para la próxima con- el proyecto bajo el pretexto
sola de Nintendo, Super Fa- de sus posibles aplicaciones
micom. Así nació el SPC700. multimedia. El proyecto se desarrolló en
Curiosamente, los planes
secreto en los laboratorios para la unidad CD-ROM de
de investigación digital de Super NES también baraja-
Sony. Cuando la dirección ron la posibilidad de integrar
de la empresa descubrió la el chip Super FX de Argo-
colaboración con Nintendo, naut Software para propor-
reaccionó negativamente. cionar aceleración 3D al pe-

Sin embargo, el CEO Norio riférico/consola. Jez San,

Ohga respaldó la iniciativa, de Argonaut, confirmó que

permitiendo que Kutaragi Nintendo y Sony tenían la

completara el desarrollo del intención de incorporar el **Ken Kutaragi**

chip y conservara su puesto chip, lo que habría permitido

en la empresa. El SPC700 se sonido, en Sony los videojue- ejecutar gráficos 3D. Fue una

convirtió en una pieza clave gos seguían viéndose como de las primeras propuestas del éxito de Super Famicom, algo residual en la agenda técnicas durante las negocia-al permitirle marcar una dife- del gigante electrónico. A ciones de la unidad CD-ROM rencia notable frente al resto pesar de ese clima de escep- de SFC/SNES. de sistemas de 16 bits. Aquel ticismo, Kutaragi logró con- Además del periférico di-

logro de Kutaragi marcaría el vencer a Norio Ohga para señado para Nintendo, >>

Hay que reconocer que el diseño del prototipo de PlayStation, el SFX-100, es una autén-tica maravilla, y que ver un cartucho y unos mandos de Super Famicom en una máquina de Sony pone la piel de gallina. Pero el acuerdo entre Nintendo y Sony no cuajó.

Ken Kutaragi solía invitar a Hiroshi Yamauchi, el pre-

Sony desarrolló una conso- Yoshida a trastear con los sidente de Nintendo, seguía

la independiente, bautizada primeros prototipos de la má- sin verlo claro. Era dar dema-

como Play Station, capaz de quina. “El sistema ya estaba siada ventaja y poder a Sony

ejecutar tanto los cartuchos hecho y casi listo para su fa- en todo el tema de licencias

de Super Famicom como los bricación, y algunos juegos y derechos del mercado del Super Disc en su unidad CD- ya estaban casi terminados”, videojuego. No quería que ROM. El plan de la futura má- recuerda Yoshida. “Jugué utilizasen el nombre y presti-quina parecía bastante sólido, a uno, un shooter espacial, gio de Nintendo para crear su especialmente desde la pero claro, seguía estan- propia máquina. perspectiva de la compañía. do basado en la tecnología Todo esto desembocó en la

Sony Imagesoft se encar- de Super Nintendo, así que gran traición de Nintendo a garía de licenciar el software tenía sus limitaciones.” Sony en el CES de junio de en CD-ROM, Sony DADC 1991 en Las Vegas. duran-

fabricaría los discos, y Nin- Acuerdos, promesas te el evento, Sony anunció tendo conservaría la licencia y traición con orgullo su colaboración

y la fabricación de todos los con Nintendo para lanzar

cartuchos. Por cierto, el ex- Sin embargo, la Gran N no la unidad de CD-ROM para

presidente de SIE Worldwide veía con buenos ojos este la SFC/SNES y su propia Studios de Sony Interactive acuerdo, ya que les dejaba consola todo en uno, Play Entertainment, Shuhei Yos- fuera del control de un nego- Station, además de varios hida, también formó parte cio potencialmente lucrativo y juegos que ya estaban en

de la historia de PlayStation en expansión como el del CD- desarrollo, todo ello bajo

desde el inicio; de hecho, ROM. Aun así, al ser Sony el tecnología Green Book, estuvo muy involucrado en proveedor exclusivo del chip heredada del proyecto CD-i el proyecto cuando todavía de sonido de SFC/SNES, desarrollado entre Sony era una unidad de CD-ROM Nintendo se encontraba en y Philips. Sin embargo, al destinada a Super Famicom. una posición delicada. Pero día siguiente Nintendo >>

El modelo de PlayStation más codiciado por los miembros de cualquier redacción era sin duda el Devkit, destinado a desarrollo y testing. Estas consolas de uso interno eran com-patibles con discos de todas las regiones, además de betas y juegos en proceso.

Los primeros juegos | El 3 de diciembre de 1994 PlayStation salió a la venta en Japón acompañada de un catálogo de ocho juegos: Ridge Racer, Gokujo Parodius Da! DX Pack, Nekketsu Oyako, Crime Crackers, Tama, A-Train IV Evolution y un par de títulos de mahjong. Antes de cumplir un mes de vida, se sumaron tres lanzamientos de gran influencia: Motor Toon GP, King's Field y Toh Shin Den.

contradijo públicamente el y Nobuyuki Idei, director de para desarrollar una conso-anuncio de Sony al reve- relaciones públicas de Sony, la conjunta basada en CD-lar un nuevo acuerdo con se enteraron de las acciones ROM: Sega Multimedia En-Philips para desarrollar una de Nintendo dos días antes tertainment System, pero la unidad CD-ROM para su del CES. El propio Kutara- junta directiva en Tokio vetó la

consola, también basada en gi telefoneó a sus contactos, propuesta de Tom Kalinske al la tecnología Green Book. incluidos los de Philips, pero considerarla absurda, alegan-Evidentemente, antes del todos sus intentos fueron en do que Sony “no sabía hacer CES, Nintendo y Philips ya vano. Aún así, las negocia- ni hardware ni software”. habían pactado todo esto. ciones entre Nintendo y Sony Este nuevo acuerdo resulta- seguían en marcha. Se llegó Comienza la era ba mucho más lucrativo para a un acuerdo: Play Station in- PlayStation Nintendo y, por primera vez cluiría puerto para cartuchos en la historia, permitió a Phi- de SFC/SNES, con la con- Tras zanjar todo tipo de rela-lips utilizar las licencias de dición de seguir utilizando el ción con Nintendo en mayo la Gran N para crear juegos chip de audio diseñado por de 1992, un mes después destinados a una máquina Kutaragi y de que Nintendo Ohga presidió una reunión ajena. mantuviera los derechos y re- con Kutaragi y varios miem-

Aunque la prensa se mostró cibiera la mayor parte de los bros senior del consejo de

sorprendida por el desaire beneficios. Se fabricaron más Sony para decidir el destino

de la Gran N a Sony duran- de doscientos prototipos de del proyecto Play Station. te el CES, Sony ya conocía la consola y se continuó de- durante el encuentro, Ku-

de antemano el acuerdo con sarrollando software durante taragi presentó un sistema Philips antes de la feria, pero unos meses. Desde la dele- propio basado en CD-ROM decidió mantener su propio gación americana de Sony en el que había estado tra-anuncio. De hecho, Kutaragi hubo contactos con SEGA bajando en secreto con >>

las consolas. Al carecer prácticamente de experiencia en el desarrollo de videojuegos, más allá del sello Imagesoft, Sony tuvo que apoyarse en estudios externos, a diferencia de SEGA y Nintendo, que contaban con potentes y consolidadas divisiones internas de desarrollo de software. Para atraerlos, un equipo de Sony visitó en mayo de 1993 numerosas compañías japonesas mostrándoles el poder tecnológico de PlayStation. Tras muchas negociaciones, Sony logró el apoyo inicial de estudios como Namco, Konami o From Software, así como de otros 250 equipos en Japón, asegurando para su catálogo títulos tan influyentes y exclu-

sivos como Ridge Racer.

Ken Kutaragi y Marcos García, en Japón. ¿Hablaron SEGA en el terreno arcade, Además, Namco, rival de

sobre la necesidad de meter más VRAM en la consola? desarrolló Tekken sobre su

placa System 11, basada

los creadores del ya men- equipo desde la sede central en el hardware de un proto-

cionado System G, capaz de Sony hasta Sony Music tipo de PlayStation. El juego de ejecutar juegos con Entertainment Japan, un debutó en los salones re-gráficos reales en 3D. cambio que resultó decisivo creativos en septiembre de Aunque Ohga mostró entu- en los primeros pasos de la 1994, tres meses antes del siasmo por la propuesta, los consola. durante esta etapa, lanzamiento de la consola, ejecutivos veteranos de Sony Kutaragi colaboró estrecha- sin duda, el escenario per-seguían viendo a Nintendo y mente con Shigeo Maruya-fecto para calentar motores.

SEGA como fabricantes de ma, fundador de Epic/Sony Mientras tanto, un tal Kazu-juguetes. Tras recordarle Ku- Records, y Akira Sato, quie-nori Yamauchi ya trabajaba taragi la humillación sufrida nes luego se convertirían en en Motor Toon GP, un título por parte de Nintendo, Ohga vicepresidentes de la división de desarrollo interno destina-

decidió mantener el proyecto encargada de Play Station. do a

acompañar los primeros

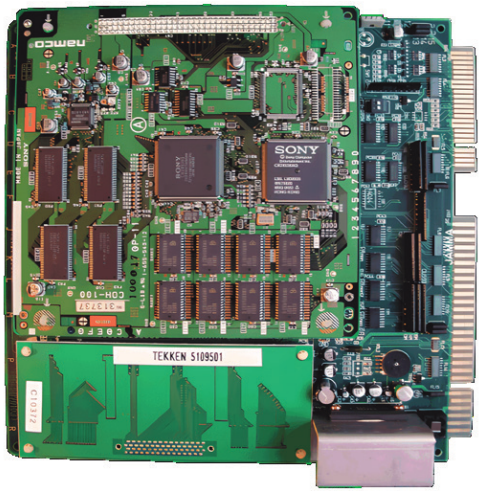
y se convirtió, de nuevo, en Así nació Sony Computer pasos de PlayStation y de-uno de los más firmes defen- Entertainment. mostrar su poderío 3D. sores del insistente Kutaragi. El 27 de octubre de 1993, Aun con el apoyo de estos Pero Ohga lo trasladó a él y a Sony anunciaba oficialmen- estudios, Sony no contó con otros nueve miembros de su te su entrada en el mundo de grandes desarrolladores >>



propios hasta 1993, cuando diseño en 1994. El nombre promocionó junto al nombre adquirió la compañía britá- PlayStation y su diseño se de Sony. Según Phil Harri-nica Psygnosis por 48 mi- confirmaron durante una son, gran parte de la alta di-llones de dólares. Gracias rueda de prensa el 10 de rección todavía temía que la a esto, pudieron ampliar su mayo de 1994, aunque toda- marca se viera perjudicada

catálogo para el lanzamien- vía no se anunciaron precio si se asociaba con la conso-to en Europa y Norteaméri- ni fechas de lanzamiento. la, considerada por muchos ca con futuros clásicos como Sony creó sus divisiones dentro de la compañía como Wipeout y Destruction europea y norteamericana, un simple "juguete". Derby. Ian Hetherington, SCEE y SCEA, en enero y cofundador de Psygnosis, se mayo de 1995, respectiva- Y por fin se lanza mostró decepcionado tras re- mente. Ambas divisiones en Japón cibir las primeras versiones planeaban comercializar la de Play Station y afirmó que Sony lanzó PlayStation en

la consola "no era adecuada Japón el 3 de diciembre de




para su propósito” hasta que 1994, apenas una semana
su equipo comenzó a trabajar después del estreno de
con ella. En los meses pre- Sega Saturn, a un precio de
vios al lanzamiento, Psygno- ¥39,800. Las ventas comen-
sis llegó a reunir más de 500 zaron con un éxito apabu-
empleados dedicados a de- llante, con largas colas en
sarrollar juegos y dar sopor- las tiendas. Más tarde, Ohga
te de software a Play Station. recordó que comprendió la
Sony Computer Entertain- importancia de PlayStation
ment se esforzó por hacer para Sony cuando amigos y
que la producción de video- Placa System 11 de Nam- familiares le
suplicaban con-juegos fuera ágil y abierta, co sobre la que corrieron solas
para sus hijos. PlaySta-todo lo contrario al enfoque algunas recreativas de
sa- tion vendió 100.000 unidades más opaco de Nintendo y gas tan
importantes como en su primer día y alcanzó los SEGA. Phil Harrison,
direc- Point Blank, Soul Edge dos millones en seis meses, tor de SCEE,
destacó que el (Soul Blade) o Tekken. aunque Saturn superó al apoyo a los
desarrolladores sistema de Sony en las
solucionaba gran parte de nueva consola bajo la deno- primeras
semanas gracias al

los aspectos más tediosos minación “PSX”, tras recibir tremendo potencial de Virtua del desarrollo. Además de comentarios negativos sobre Fighter. Al cierre de 1994, ya facilitar librerías de progra- el nombre original: Play se habían vendido 300.000 mación, las sedes de SCE en Station. De hecho, en la pu- PlayStation frente a 500.000 Londres, California y Tokio blicidad inicial previa al lan- Saturn en Japón. Como

contaban con equipos de so- zamiento en Norteamérica era lógico, surgió el clásico porte técnico dispuestos a se hacía referencia a PSX, mercado de importación de colaborar estrechamente con pero el término se abando- consolas, con ávidos com-los estudios externos. nó justo antes de la salida pradores, entre los que me

Las especificaciones técni- al mercado. A diferencia de incluyo, dispuestos a pagar

cas definitivas de la consola los productos de Nintendo, más de 100.000 pesetas se completaron en 1993 y su por ejemplo, la consola no se (600€) en nuestro país >>

PlayStation incluía en su caja un disco llamado Demo One que reunía nueve demostracio-nes técnicas originales que Sony y Psygnosis habían mostrado a puerta cerrada en 1993 y 1994 a las posibles desarrolladoras. Sin duda la más recordada es esta de Dino.

por la máquina y entre 10.000 mento me resultó tan similar a la participación de Michael

y 18.000 pesetas por los a la experiencia original que Jackson y la presentación de

juegos. Recuerdo con cariño realmente sentí la evolución títulos como Wipeout, Battle

comprar algunos de los pri- del videojuego hacia las 3D Arena Toshinden, Ridge meros lanzamientos llegados en mis propias carnes. Racer, Twisted Metal, War-de Japón, como Gokujo Pa- Antes del lanzamiento de hawk o Tekken. rodius Da! DX Pack, Tama o PlayStation en Norteamérica, Nekketsu Oyako, a precios SEGA y Sony presentaron Occidente también se de locura en tiendas como sus consolas en el primer E3, rinde a PlayStation Chollo Games, en Madrid. celebrado en Los Ángeles,

Por cierto, la primera vez del 11 al 13 de mayo de 1995. PlayStation llegó a las tien-

que vi PlayStation en acción durante su conferencia, Tom das de norteamérica el 9

fue, curiosamente, en las Kalinske anunció que Saturn de septiembre de 1995 y oficinas de Nintendo, muy a salía a la venta de inmediato arrasó desde el primer día: principios de diciembre, entre en una

amplia selección de en apenas dos días vendió el 2 o el 5 seguramente. Rafa tiendas a un precio de 399 más unidades que Saturn Martínez, al que me unía dólares. A continuación, llegó en cinco meses. Casi todo

una gran relación personal el turno de Sony. Olaf Ola- el primer lote, unas 100.000

y profesional, me llamó a la fsson, presidente de SCEA, consolas, desapareció inclu-

redacción de Súper Juegos invitó al escenario a Steve so antes del lanzamiento. El

para que me acercara a ver Race, responsable de desa- 29 de septiembre de 1995

la máquina. Allí pude jugar rrollo, quien se limitó a pro- la máquina llegó a Europa

en primicia a Ridge Racer nunciar una cifra: “299”. El y lo hizo pisando fuerte. En

y la cabeza me voló por los auditorio estalló en aplausos. el Reino Unido superaba a

aires. Ya había experimen- La presentación de Sony Saturn por tres a uno. duran-tado la maravilla de Namco acaparó aún más la atención te su primer año, PlayStation en recreativa, y en aquel mo- de los visitantes al E3 gracias conquistó más del 20 % >>

Juegos legendarios | Elegir seis juegos que definan el éxito de PlayStation a lo largo de su fructífera etapa vital es complicado, pero estos auténticos clásicos representan a la perfección el sólido y atrac-tivo catálogo de la consola: Final Fantasy VII (1997), Resident Evil (1996), Gran Turismo (1997), Castlevania: Symphony of the Night (1997), Metal Gear Solid (1998) y Tekken 3 (1998).

del mercado estadouniden- 64. Las ventas en España ría por completo el mercado, se, vendiendo 800.000 uni- durante los primeros seis poniendo entre la espada y la dades solo entre septiembre meses fueron discretas: unas pared a dos intocables como

y diciembre de 1995, muy 18.000 consolas, a pesar de eran Nintendo y SEGA. por delante de sus competi- que en prensa apoyamos la ¿Qué hubiera sucedido si doras de quinta generación, máquina con entusiasmo. Nintendo y Sony hubiesen aunque SNES y Mega Drive En el número 42 de Súper llegado a un acuerdo? ¿O seguían liderando en cifras Juegos, por ejemplo, re- SEGA y Sony? Seguramen-

globales. La proporción de galamos el vídeo “Abre tu te algo más predecible: un cuatro juegos por cada con- mente al poder de PlaySta- escenario continuista que sola vendida daba fe de tion”, que todavía se recuer- habría dejado a PlayStation

que su catálogo era sólido y da con mucho cariño, casi fuera de la ecuación actual. atractivo. como el del lanzamiento de Coincido plenamente con

A comienzos de 1996, Super Nintendo. Pero la his- Shuhei Yoshida: aquel bo-

PlayStation ya había gene- toria cambió rápido: en el se- chornoso episodio del CES rado 2.000 millones de dóla- gundo año se superaron las se convirtió en una auténtica res en ventas de hardware y 400.000 consolas vendidas, bendición. El gigante nipón, software, y a finales de año y al tercero ya había alcanza- gracias a Ken Kutaragi, sumaba 2,2 millones de con- do el millón de unidades. apostó por una vía incierta, solas vendidas en Europa, Es evidente que la traición pero con audacia y determi-con 700.000 solo en el Reino de Nintendo dejó a Sony en nación transformaron para Unido. En ese momento ya una posición más que delica- siempre el mundo del video-

había unos 400 juegos en da. Sin embargo, aquel revés juego. Y su legado es inne-

desarrollo para PlayStation, marcó el inicio de una nueva gable: 102,49 millones de

frente a los 200 de Saturn línea temporal que, apenas consolas vendidas en todo el y apenas 60 de Nintendo tres años después, reinicia- globo. No está nada mal. P



Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

# El mundo online que lo empezó todo

**A finales de los 90 en España, Internet apenas empezaba a colarse en nuestros hogares. Los juegos en línea masivos eran un sueño lejano,**

**hasta la llegada de EverQuest.** A

ún recuerdo cuando, vertido, con el tiempo, en el

hace 25 años, me precursor de toda una era: el empeñé en anali- padre de los MMORPG mo-

zar EverQuest: The Ruins dernos. World of Warcraft, of Kunark. En ese momen- Guild Wars, The Elder

por Ignacio Hdez. to no era consciente de la Scrolls Online… todos ellos

huella que este título deja- beben del modelo que Ever-

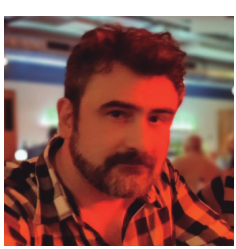
ría; solo era un encargo más Quest consolidó ya en 1999.

que comentar en Juegos & Ultima Online ya hacía

Cía, pero no podía estar más sus pinitos en ese momento,

equivocado. Bien pronto pero EverQuest ofreció una me percaté de que estaba propuesta realmente revo- ante algo grande, aunque ni lucionaria: un universo 3D,

siquiera entonces pude ima- miles de jugadores compar-



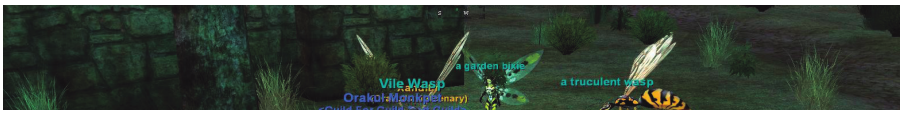
ginar el impacto que este tiendo la misma partida, un clásico tendría en el mundo mundo persistente enorme y

# SUMARIO

de los videojuegos. peligroso. En él, morir tenía

Lo que en su momento fue consecuencias desastro-

“el primer juego online en sas, cada victoria costaba




PC >> llegar a España” se ha con- sangre, sudor y lágrimas

y viajar por los diferentes A día de hoy, EverQuest yen el juego base y las dos continentes podía tomar, sigue vivo, con 31 expansio- primeras expansiones. Allí, literalmente, horas. Especial- nes lanzadas. El universo ya unos 800 mantienen viva la mente si perdías los barcos no cuenta con los números llama de este clásico. En su que los conectaban. de antaño, pero la comuni- momento lo puntué con 94,

Recuerdo el cachondeo dad la forman unos 8.000 pese a que nunca estuvo en

que tenían en la redacción jugadores activos. Existen castellano. Y creo que sigue José Luis y Gustavo cada servidores no oficiales como siendo un juego sobresalien-

vez que perdía uno y tenía Project 99, que solo inclu- te incluso hoy. P que esperar unos 20 minutos

para que llegara el siguiente.

Pero eso era parte del en- 94 94

canto de EverQuest: esos

momentos de pausa nos

lar con otros jugadores. NUEVA NOTA NUEVA NOTA En una época sin redes so- permitían interactuar y char-

ciales, EverQuest fue una VIEJA NOTA VIEJA NOTA de las primeras plataformas

jugadores se convirtieron en Análisis original del juego publicado en el número 11 de la revista Juegos & Cía. (julio de 2000). donde las comunidades de auténticas familias virtuales.

# El faro que guió Gran Turismo y Kazunori Yamauchi Nostalgia en alta resolución El faro que guió

# a PlayStation a PlayStation

**El éxito de PSX no se justifica solo por lo que hizo Sony al diseñar una gran máquina. Los juegos dictaron sentencia y ahí, Kazunori Yamauchi, tuvo mucho que decir.**

por El gran Kazunori Ya-compañías. Más que crear mauchi nació un 5 una línea de títulos exclusi-de agosto de 1967 vos con los que convencer en Kashiwa, prefectura de a los jugadores de SEGA Chiba, y creció en un país y Nintendo, Sony prefiere donde el automovilismo llegar a acuerdos que, a José Luis Sanz no era un espectáculo de medida que el éxito de la masas y era obviado por consola se va consolidan- la mayoría de la población. do, permitirán acceder a Aun así, su pasión por los un catálogo cada vez más coches apareció pronto y extenso. Si no, recordad no sabía hasta qué punto los casos de Naughty Dog iba a condicionar su vida y con Crash Bandicoot, o su trayectoria profesional, Psygnosis con Wipeout e además de llevar a Sony incluso Twisted Metal, que por un camino que no se fue obra del estudio Sin- había planteado cuando gleTrac con cierto apoyo puso a la venta en Japón, de SCEA. Más tarde llega- en diciembre de 1994, su rían nombres mucho más nueva PlayStation. sonados y de peso como Final Fantasy o Metal Un camino todavía Gear Solid, que vendrían por explorar a marcar una caracterísi- ca que Sony tenía claro im- Cuando Sony lanza a la primir a fuego en la mente calle su nueva consola se de los jugadores: la expe- apoya, sobre todo, en los riencia que vas a vivir con éxitos y grandes sagas nuestra máquina no podrás que tenían Namco y otras sentirla en otro sitio. >>

El juego, como os decimos, mostraba personajes con un diseño caricaturescos (Captain Rock, Penguin Bros., Princess Jean, etc.) en pistas ambientadas en mundos fantásticos y con power-ups que podíamos usar para mejorar el rendi-

miento del coche o incordiar al adversario.

Pero a pesar de ese estilo visual tan colorido, Yamauchi y su equipo aprovecharon para ir metiendo las primeras pinceladas de realismo gracias a la creación de un motor de efectos físi- cos sencillo: las suspensiones simulaban fuerzas, las curvas exhibían cambios dinámicos en la posición del propio coche y ya se veía cierto afán por llevar el nombre que en Japón, como segunda parte, aunque no hubiera llegado la anterior. funcionó como zar a experimentar con un una especie de juego- juego que ya apuntaba neras, imaginando una saga en Sony por Polys Enter- mostrar a los jugadores las capacidades gráficas 3D seguramente ya jugasteis luego mutaría en la famosa de PlayStation y que, cier-en su momento. Nos referi-

El primer Motor Toon GP fue un juego sencillo, fácil de jugar y muy espectacular por su uso de las 3D. Era 1994.

## Los comienzos sobre cuatro ruedas

Mientras en EE.UU. se puso a la venta como Motor Toon GP a secas, en España y otros países de nuestro entorno sí lo hizo con el mismo nombre que en Japón, como mundo real a las pantallas.

De alguna manera, Motor Toon GP 2 fue un Ambos títulos fueron desarrollados de forma interna por Polys Entertainment (una división de Polyphony Digital).

tamente, fueron especta-mos a Motor Toon GP, dos culares. No resultó un éxito

títulos que venían a ser una comercial —ni seguramen-

especie de Mario Kart (sal- te estaba pensado para

vando las distancias, pero serlo—, pero cumplió su co-

sí en cuanto a desenfado y metido estratégico.

escaso realismo) y que tu- Motor Toon GP II fue en

vieron un éxito importante esencia una simple actua-

por ser, sobre todo la prime- lización, con mejores grá-

ra entrega, uno de los pri- ficos, más coches y pistas

meros juegos de lanzamien- pero las mismas mecáni-

to. Ese título nunca salió cas, buscando seguramente

de Japón y solo la segun- arraigar una franquicia que
da parte logró aterrizar en ya en aquel momento no
EE.UU. o Europa, aunque debía seducir ni a Sony >>

ni al propio Yamauchi, que Sony le llevó a adoptar un
estaba a otras cosas. camino más largo: prime-
ro convencer de lo que era

En busca del capaz (Motor Toon GP), y
exclusivo "first-party" luego ya asaltar los cielos

con un proyecto más grande.

En el transcurso de los dos Tanto es así que el desa-
años que separaron a esos rrollo de Gran Turismo
Motor Toon GP, la propia comenzó ya durante su
Sony seguía buscando ese etapa de trabajo con Motor
elemento diferenciador que Toon GP. El caso es que
le ofreciera ventaja sobre sus mientras andaban creando
adversarios. Primero contra mundos fantásticos y pilo-
Saturn –la competencia que tos caricaturizados, puso
había llegado también en di- a trabajar a un equipo más
ciembre de 1994–, y por otro pequeño en prototipos del
Ultra 64, que aparecía en el simulador. horizonte como el principal
Yamauchi ya preparaba de Y de los primeros retos
enemigo de la mano de una alguna forma el terreno para que se
encontraron fue el Nintendo triunfadora con sus su ambición real, que
no era de convencer a ingenieros anteriores generaciones. otra que
crear un simulador especializados en motores

El resultado de esa ex- de conducción lo más fiel que dejaran sus cómodos (y
ploración fue participar de posible. En una entrevista bien pagados)
empleos en alguna manera en la crea- concedida al periódico The
grandes compañías, y publi-ción de Twisted Metal, Guardian, llegó a
afirmar que caciones técnicas, para em-comprar Psygnosis y alen-
Gran Turismo fue en rea- barcarse en un proyecto que tar el exitazo de
Wipeout lidad “el primer juego” que no tenía todavía garantiza-y,
mirando al futuro, hacer- quiso hacer, que ya lo había da una
viabilidad a futuro. se con estudios clave como imaginado cuando
tenía 15 El propio Shuhei Yoshida Naughty Dog. Pero nada años. Pero
la resistencia ha recordado varias veces iba a triunfar como lo que
inicial de los ejecutivos de cómo Yamauchi invitó a >> Kazunori
Yamauchi estaba

planeando de cara a los siguientes años. Un salto de calidad y concepto que iba a servir de faro a Sony para centrar con más precisión su estrategia. Y no solo para aquella primera generación de PlayStation.

## El primer gran viraje: Gran Turismo

Mientras daba aquellas vueltas por los mundos fantásticos de Motor Toon GP,

Kazunori Yamauchi recogió una placa de reconocimiento por su trayectoria profesional durante la celebración en 2018 del Madrid Games Week (foto de PlayStation Blog).

“coders” de cierto renombre, el lanzamiento pudo crecer entonces era raro que un

que escribían artículos es- hasta las 20 personas. Y juego tardara tanto, y menos

pecializados, y les habló con pese a que las fechas y los para un estudio pequeño.

mucha convicción de todo lo tiempos no os encajen, el ja- De todas formas, no pen-

que quería hacer y cómo iba ponés siempre ha afirmado séis que cuando Gran Tu-

a conseguirlo. que el tiempo invertido en rismo estuvo terminado (o

De todas formas, el equipo Gran Turismo (que se lanzó casi) los que lo jugaron pen-

de desarrollo original fue en 1997) fue de cerca de saron que estaban ante un bastante reducido y apenas cinco años. Yamauchi des- bombazo. Uno de los mo-

contaba con unos 10 miem- cribió el proyecto como un mentos cruciales —relata-bros, aunque al acercarse esfuerzo “ambicioso” pues do por exejecutivos de Play

Station— fue cuando Yoshi-

da (responsable del softwa-

re de lanzamiento de PSX)

probó una versión preliminar. Aquella “build” resultaba tan exigente que muchos “testers” no podían siquiera avanzar, así que sugirió suavizar ciertos aspectos y reducir la dificultad de entrada para facilitar el control de los coches más potentes, añadiendo y repensando las ayudas iniciales.

Como era de esperar, al principio Yamauchi se >>

Gran Turismo 2 supuso un salto cualitativo tanto en la ex-periencia de juego, más realista, como en la calidad gráfica.

propia simulación con más polígonos por coche, mejores físicas y trazados de pistas a escala real.

En aquella generación de PS2, llegaron Gran Turismo 3 A-Spec (2001) y Gran Turismo 4 (2004), que elevaron muchísimo el listón técnico. GT4, en particular, ofrecía cientos de coches (más de 700), decenas de pistas y modos de simula-

ción realista, consolidando

Lo esencial en Gran Turismo siempre ha sido el realismo, a la saga como el estándar,

reproducir la sensación de conducir coches de verdad. prácticamente, del género.

Además, el éxito llamó al

resistió, pero tras ver que rismo consolidó la confian- éxito y durante todo este

los primeros 30 jugado- za de Sony en Yamauchi. tiempo Yamauchi cultivó co-res quedaban bloqueados La serie se convirtió rápida- laboraciones exclusivas con

nada más empezar, acce- mente en un buque insignia marcas importantes de la dio a ajustar el equilibrio de la consola: Gran Turis- propia industria: por ejem-

entre realismo y accesibili- mo 2 salió en 1999 también plo, Polyphony colaboró con dad. Esa decisión —dicen— para la primera Play Station Nissan para diseñar un sis-salvó el lanzamiento comer- original, ampliando la base tema de pantalla multifun-cial de Gran Turismo. de coches y pistas. Al llegar ción (G-Force, torque, cro-

la era de PlayStation 2, Ya- nómetro) que apareció en

## La luz en la estrategia de Sony

mauchi y Polyphony tuvie- modelos reales del GT-R y ron claro que esa nueva que se integraron más tarde

generación podía darle más en juegos de Gran Turis-

El juego se lanzó en Japón espacio para evolucionar la mo. La franquicia, con >> un 23 de diciembre de

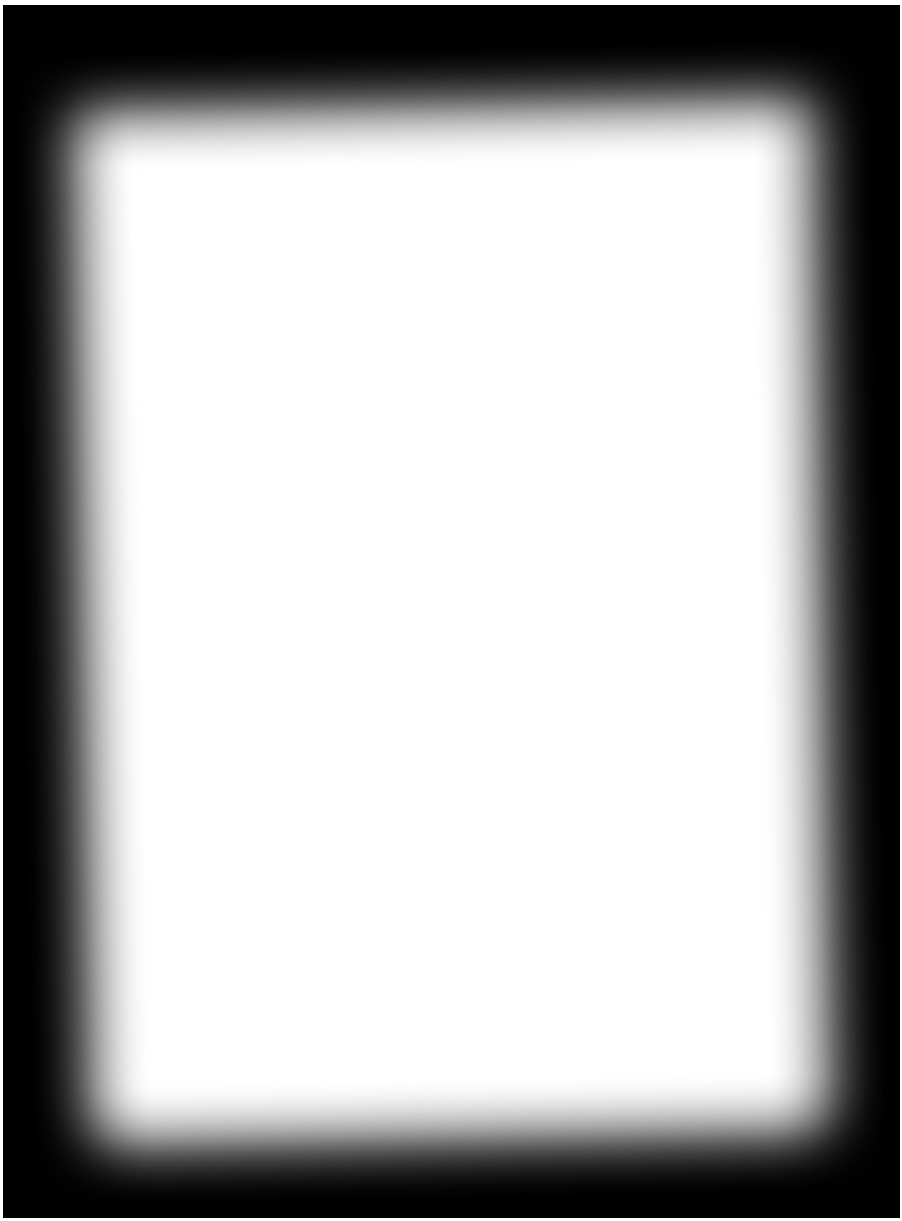
1997 con Polys Entertain-
ment todavía operando.
Se estima que el juego fue
capaz de utilizar cerca del
75 % de la potencia máxima
del PlayStation, lo que le
valió muchos elogios por
su rendimiento técnico. De
hecho, para el lanzamien-
to occidental del juego ya
aparecía el nombre del es-
tudio que conocemos todos,
Polyphony Digital, escindi-

do de Sony en abril de 1998.

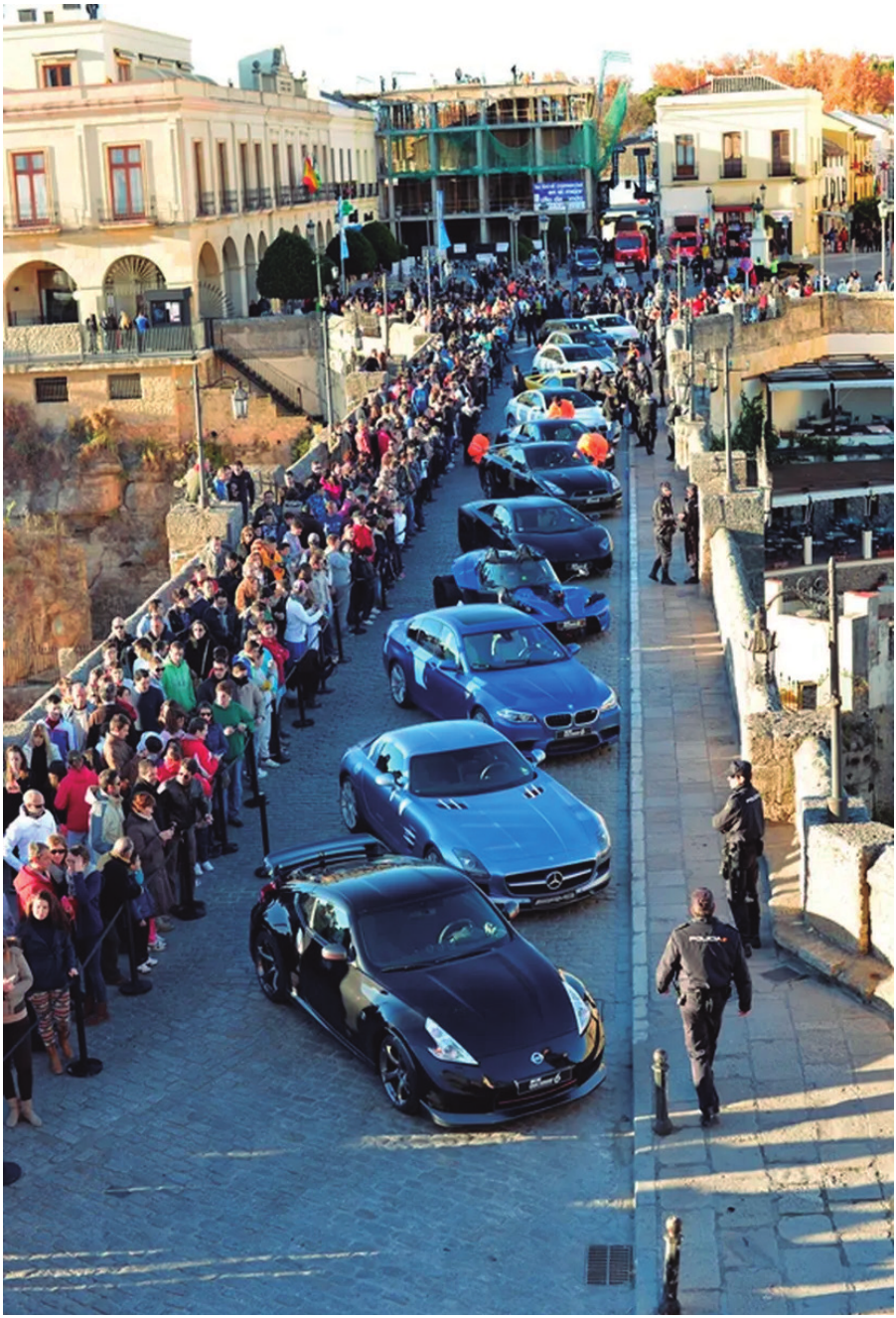
El éxito del primer Gran Tu-

Gran Turismo 3 A-Spec fue un salto cualitativo en PS2 a todo lo visto en los dos primeros juegos de PSX.





paces de definir una gene-



ración. Y que los exclusivos

no eran un lujo: eran una

necesidad estratégica para diferenciarse de la competencia y, así, poder vencerla.

Hoy día, Kazunori Yamauchi sigue al frente de Polyphony Digital. No solo como programador o diseñador, sino también como símbolo. Su saga ha evolucionado, se ha adaptado, ha recibido críticas y elogios, pero siempre ha estado ahí: en la pole position de lo que significa tener en sus manos un exclusivo de Sony.

En la historia de Play Station hay muchas fechas importantes. El lanzamiento de la primera consola; la llegada de Final Fantasy VII; el debut de Uncharted.

Pero dentro de ese mapa,

el lanzamiento de Gran Tu-

rismo ocupa un lugar es-

pecial. No solo por su éxito,

Evento de presentación de Gran Turismo 6 que tuvo lugar en la sino por lo que representó.

localidad andaluza de Ronda (foto Hobby Consolas). Fue el primer pilar de una

estrategia que hoy es la

su enorme éxito e impacto, la historia de Sony sería dis- esencia de Sony: la cons-

elevó el prestigio de la marca tinta. Tal vez habría tarda- trucción de un catálogo

PlayStation como platafor- do más en construir su red exclusivo, potente, variado

ma seria para simuladores de estudios. Tal vez nunca y técnicamente en la van-realistas. Fue un gran argu- habría apostado tan fuerte guardia. Una estrategia que mento de ventas de Sony por juegos propios. Tal vez ha definido generaciones y frente a otros competidores su marca no tendría hoy esa que sigue siendo, casi trein- y, lo más importante, le hizo imagen de calidad y ambi- ta años después, su princi-

comprender que debía con- ción narrativa con la que im- pal ventaja competitiva.

trolar sus principales títulos pregna a todas sus sagas. Y todo empezó con un

exclusivos. Porque Gran Turismo le hombre obsesionado con el

enseñó a Sony que podía mundo del motor. Con una

Una nueva era tener franquicias que fueran simple idea y una meta que

más grandes que la propia se convirtió en el faro que

Es seguro que si Gran Tu- consola. Que un estudio in- ha guiado a Sony hasta rismo no hubiera existido, terno podía crear obras ca- nuestros días. P

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de

las firmas que han trabajado en la prensa

especializada.

# Namco en PlayStation Partir un mando por la mitad no parece una buena idea, aunque sí para Namco con cuyo NeG con pudimos tomar las curvas con total Un giro inesperado de

N precisión dentro del mítico **Ridge Racer.** eGcon fue una 'rara llegáramos a tener la sensa-avis' en el mundo ción de manejar el juego con de los gamepads de un minivolante.

aquella primera PlaySta-

tion. Fue desarrollado por la Analógico ya en

por a la venta en 1995, así que José Luis Sanz pudo tener el honor de ser
Namco lo diseñó con la in-uno de los primeros periféri-mismísima
Namco y puesto aquellos tiempos tención de mejorar la expe-

cos de “terceros”. Su nombre riencia de sus juegos de lan-

tiene origen japonés (¡qué zamiento en PSX, títulos de menos!) y se
crea a partir de carreras en muchos casos, y

la palabra ‘nejiru’, que era capaz de replicar la sen-

viene a significar algo sación de giro progresivo de

así como “torcer” o un volante pero empleando “girar”, lo que conec-
un formato gamepad. Y lo

ta con la propia razón cierto es que la llegada de

de ser y motivo de su este NeGcon fue sonada.

diseño. Y es que de una Sus formas llamaron la aten-

NeGcon en color negro, se forma bastante inteli- ción y muchos se quedaron lanzó en 1996 solo en Japón. gente, Namco logró que en eso, pero lo importante >>

# SUMARIO

44

TIME
72
POSITION
12/12
LAP TIME
BEST TIME
TOTAL
NOVICE
namco
1ST

BEST TIME

neGcon

# neGcon

## NeGcon y su control analógico

**El complemento**

**perfecto para Ridge**

**Racer en PlayStation**

Namco fue uno de los grandes protagonistas de los primeros tiempos de PlayStation y se notó, no solo en la salvajada de juegos que puso a la venta para la máquina de Sony, también por su apuesta por un hardware diferencial. Este **NeGcon** fue una muestra de ese intento por transformar la experiencia en lanzamientos de conducción,

sobre todo. Es el caso de la **Giro Botones analógicos** primera hornada de grandes Punto de contacto de las Tanto el botón I como el II **Botones digitales** éxitos de la época, como **Wi-** dos mitades del gamepad permiten un control progre- Estos dos botones solo **peout**, o la y que permite el giro a **Gran Turismo** sivo de la pulsación, lo que son capaces de detectar otra gran obra de Kazunori modo de volante con una facilita acelerar y frenar si hay pulsación. Sin Yamauchi, precisión analógica. **Motor Toon GP** . con mayor precisión. gradientes intermedios.

estaba en el interior. No solo vimiento se traducía en la El eje de la magia permitía un giro progresivo posibilidad de ir aplicando in-para controlar cómo tomába- tensidad al giro dependiendo Lo que hizo Namco fue colo-mos cada curva, sino que la- de lo que necesitase nuestro car en el eje central un par de bores como acelerar y frenar coche en cada curva. Poco a potenciómetros conectados ganaban importancia con los poco. Gradiente a gradiente. a un engranaje: la torsión del botones I y II, que eran ana- Namco también experimen- mando generaba un giro que lógicos y podían detectar di- tó con otro tipo de juegos, modificaba las resistencias ferentes niveles de presión. como uno de golf (cancela- suministrando un valor ana-

De todas formas, es obvio do) que usaría el giro a modo lógico intermedio. En aras de

que lo más característico de de ‘swing’. Aunque ese pro- la especialización completa, este NeGcon fue su ‘articula- yecto no prosperó, los pro- Namco sacrificó algunos bo-ción’ central que dejaba girar totipos ayudaron a testar el tones clásicos del gamepad las dos mitades en direccio- propio mecanismo que da de PSX. En un NeGcon no nes contrapuestas. Ese mo- vida a este NeGcon. hay ni Select, ni R2 ni L2.

Aunque el NeGcon em-

pleaba un conector estándar de PlayStation, su protocolo no era exactamente el mismo que el de un mando convencional. Sin embargo, Sony incluyó compatibilidad en su API de control para admitir NeGcon como un gamepad analógico “especial”. Tal vez por eso no fue tan popular, pero los que lo conocieron tuvieron claro que estaban ante un periférico único, susceptible de ser co-

Fotos e imágenes cedidas por Jordan Mechner.

# “Mis juegos, cómics y Una leyenda llamada Jordan Mechner

# películas son parte de

# una misma historia”

**Jordan Mechner es un nombre vinculado a dos auténticas leyendas de los primeros tiempos de los videojuegos: Karateka y Prince of Persia.**

**J Ahora, repasamos con él su vida y milagros.** ordan Mechner es narrativas más ambicio-uno de los pioneros sas, como en The Last más influyentes de la Express (1997), y regresó

historia del videojuego. Co- a su saga más célebre con

por José L. Molina menzó en los años ochenta The Sands of Time junto

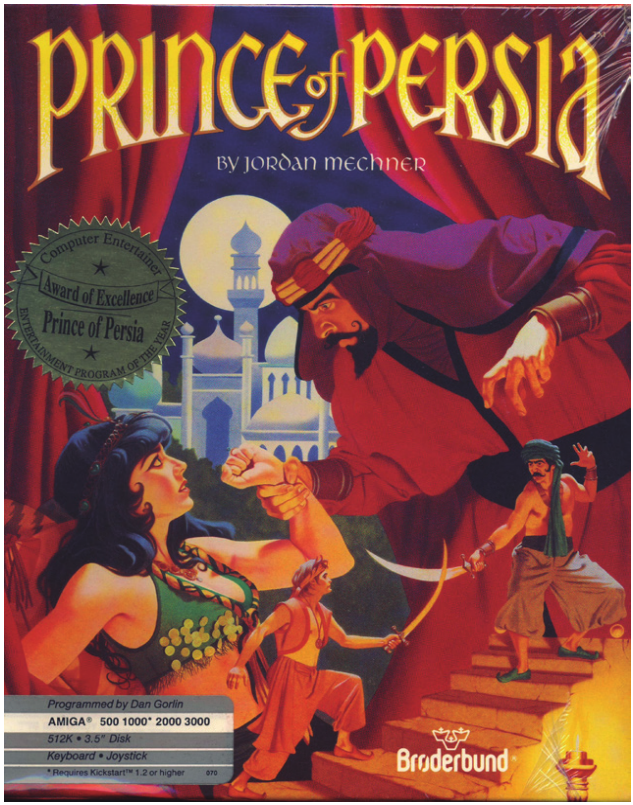
programando en un Apple a Ubisoft. Paralelamente, II, donde creó Karateka ha desarrollado una faceta (1984), ya con un marcado como guionista y ha sido estilo cinematográfico. En autor de novelas gráficas 1989 alcanzó fama mun- como Templar y Replay. dial con Prince of Persia, Su obra ha marcado a va-recordado por su animarias generaciones de crea-ción fluida creada gracias a dores y lo ha consolidado técnicas de rotoscopia. como un referente creativo

Pero lo inalterable en su que trasciende más allá de

vida es que a lo largo de las fronteras del mundo del su carrera ha explorado videojuego. >>



Jordan, ¿qué te llevó a que con mis cursos. En ese desarrollar videojuegos momento (1981-82), mi he-




mientras estudiabas artes y humanidades en Yale? Apple suponía un avance impor-tante respecto al método de escribir directamente piró Karateka y qué herra- código máquina en el mini mientas usaste entonces?

P rramienta de programación ensamblador que incorporaba el Apple II. Las herramientas gráficas y de sonido eran mucho más primitivas que las que hice yo mismo.

Comencé a desarrollar jue- gos en secundaria. Ahorré para comprar un Apple II y mis otros de 16K, aprendí a progra-mar en BASIC y herramientas personaliza-das que hice yo mismo.

**Mítica carátula original de Prince of Persia.**

samblador. El Apple fue mi Karateka destacó por su Choplifter, pero también primera elección, por enci- estilo cinematográfico, sus en películas. Estaba reali-

ma del Commodore PET y escenas narrativas, un zando un curso de historia P del TRS-80 (las alternati-final alternativo humorístico del cine en Yale, viendo

vas en 1978), porque tenía y el uso temprano de la ro- películas mudas, de las R R

color y un modo gráfico de toscopia. ¿Qué influencias primeras, como Viaje a la

alta resolución. Me llevé mi artísticas te llevaron a com- Luna de Georges Méliès o

Apple a la universidad, y binar estos elementos en Way Down East de D.W. seguí programando juegos un juego tan temprano? Griffith. Me pareció que los

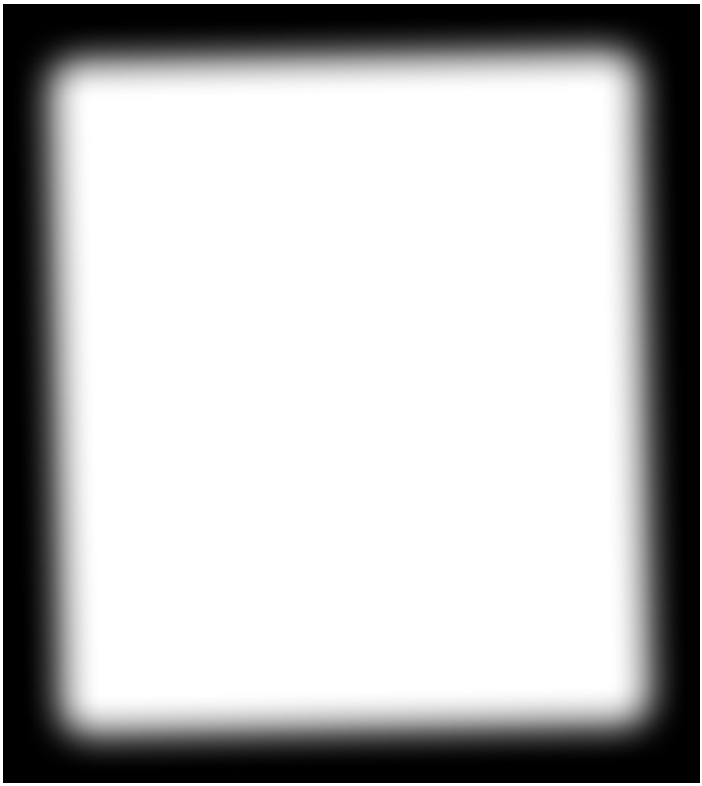
mientras cursaba materias videojuegos eran una nue-

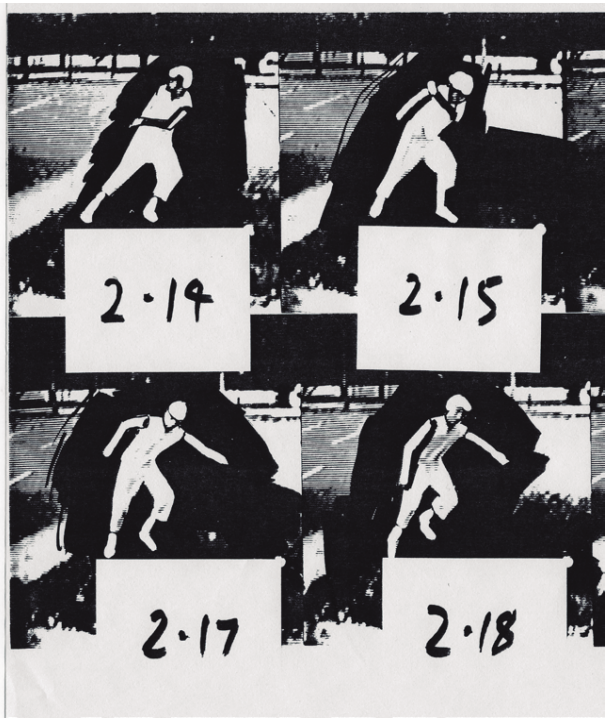
de artes y humanidades. Karateka se inspiró en par- va tecnología y una forma

Probablemente pasé más te en otros juegos del Apple de arte en proceso de in-

tiempo haciendo juegos II, como Swashbuckler y ventar su propio lengua-> >

Un trabajo en familia | Tanto Karateka como Prince of Persia son dos trabajos completamente fa-miliares. El padre de Jordan Mechner fue el modelo de movimientos para el primer juego así como el compositor de su música, mientras que David, su hermano, fue el actor que interpretó al mítico príncipe.




2·14
2·15
2·17
2·18

taformas, con suelos con baldosas que debíamos pisar para abrir compuertas,

activar trampas de pinchos y cosas así. Quería capturar esa sensación de suspense y peligro en Prince of Persia, dentro de las R limitaciones técnicas de un Apple II de 48K, usando lenguaje ensamblador 6502, básicamente las mismas herramientas que había utilizado en Karateka.

Comencé a trabajar en Prince of Persia en 1985, el año en que me gradué, y lo terminé cuatro años después, en 1989. Al tiempo hice otras cosas en ese mismo período, así que equivalió a unos 2,5 años de trabajo a tiempo completo repartidos en 4 años.

La animación de Prince of P Persia es famosa por su

Jordan Mechner en el año 1991 realizando prácticas mien- fluidez. ¿Cómo lo lograste

tras cursaba estudios en la prestigiosa NYU Film. técnicamente? ¿Trabajaste solo o con un equipo?

je y convenciones, como lo ¿Qué herramientas y len-P había sido el cine 100 años guajes usaste, qué tipo de Filmaba a mi hermano Da-antes. Eso me dio la idea desafíos afrontaste y cuán- vid, de 15 años, como refe-

de intentar usar técnicas to tardaste en completarlo? rencia, corriendo, saltando

como “paneos” de cámara y haciendo los movimien-

y fundidos, montaje de pla- La idea era desarrollar un tos que

necesitaba para R

nos alterno y una puesta juego de plataformas con el juego. El proceso de ro-

en escena dramática esti- elementos de puzle, como toscopia era algo técnico, R lo cine mudo en Karateka. Lode Runner o The Cast- usando las herramientas

Los grabados japoneses les of Dr. Creep, pero con de esa época: pasaba de

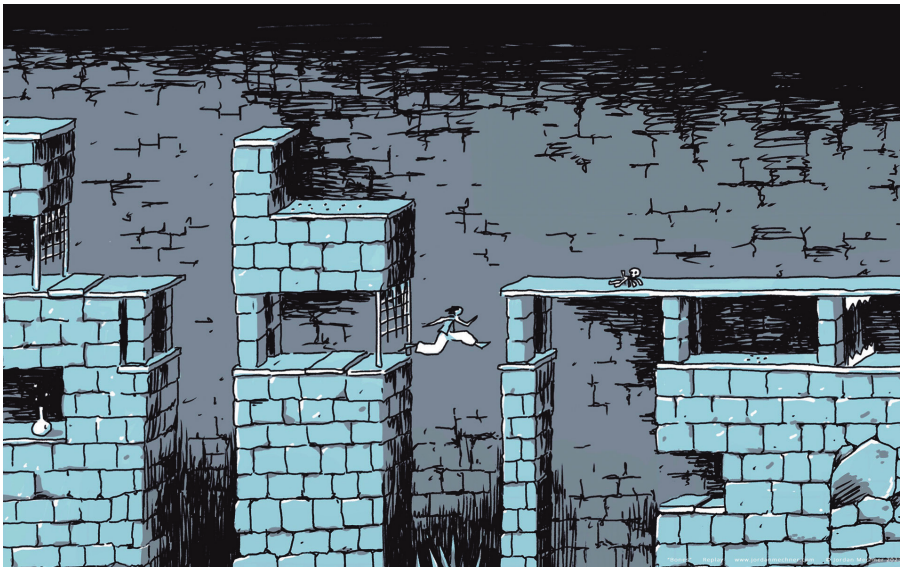
de Hokusai fueron otra in- una animación más suave cinta VHS a una cámara de R fluencia. Mi padre compuso y fluida como había hecho fotos de 35 mm. y luego a la música, inspirándose en en Karateka. La secuencia un digitalizador, trabajando el enfoque clásico de leit- de apertura del templo de fotograma a fotograma. He motiv usado por Wagner y En busca del arca perdi- publicado vídeos explican-

otros compositores. da (1981) me impresionó do el proceso en mi propia

tanto que quise hacer mi web (jordanmechner.com),

¿Cómo nació la idea de propia interpretación adap- y también lo describí visual-

hacer Prince of Persia? tándolo a un juego de pla- mente en mi novela grá-



Maravilloso dibujo al natural de Prince of Persia, realizado con el estilo inconfundible que Jordan Mechner supo imprimir a su última gran obra publicada, Replay.

fica Replay. Como con Ka- que ideé la visión y el di- su desarrollo? ¿Crees que

rateka, trabajé básicamente seño en un par de meses, pasó desapercibido porque P R

solo, con ayuda de amigos y lo pasé a un equipo para el público estaba centrado y familiares, como modelos desarrollarlo. A diferencia en el auge de los FPS, pese de rotoscopia, y en el caso de Prince of Persia, no a ser una joya interactiva y de mi padre, además, como era responsable de la pro- narrativa? compositor de la música. gramación, los gráficos o el

desarrollo de herramientas, Me movió mi

pasión por el R

Prince of Persia 2 amplió así que mi parte fue más cine, por la novela gráfica y

la escala y el universo del ligera. El editor (Brøder- la historia. Quería contar un P

original. ¿Cuáles eran tus bund) pagaba el desarrollo, argumento más profundo y

objetivos y por qué la expe- planeaba publicarlo y co- rico que las tramas relativa-riencia resultó menos gra- mercializarlo una vez termi- mente simples de Karateka

tificante que con el primer nado, ya sabían qué era el y Prince of Persia, con diá-R juego? ¿Qué aprendiste? juego, y también lo podían logos y una puesta en es-imaginar distribuidores, pe- cena cinematográfica, y un

No diría que la experiencia riodistas y jugadores. Siem- gran reparto de personajes fue menos gratificante, pero pre es más fácil vender una actuando en tiempo real de sí una situación muy dife- secuela que un original. forma independiente, cuyo

rente. En Prince of Persia comportamiento se pudiera R

original estaba creando The Last Express fue un ver afectado por las accio-

algo nuevo y experimental, proyecto extremadamente nes del jugador. Usamos la P sin saber si sería exitoso, y ambicioso e innovador para entonces nueva tecnología desarrollaba el diseño so- su tiempo. ¿Cómo surgió la de renderizado 3D para re-bre la marcha. El segundo idea y qué tecnologías su- crear con rigor histórico el

juego fue una secuela, así pusieron un salto durante Orient Express de 1914, > >



ñaste y cómo fue trabajar lo hacíamos, como había P con un equipo más grande sucedido con The Last Ex-

y desarrollamos un proceso y con las tecnologías de press. El equipo de Ubisoft de rotoscopia digital para aquella época? ¿Qué re- era joven, motivado y con

capturar las interpretacio- cuerdas con más orgullo o muchísimo talento, para mí nes de un elenco de más con más dificultad? fue un gran placer ser parte

de 30 actores. de él. La tecnología gráfica

Creo que The Last Ex- Me uní al equipo de Ubi- 3D con PlayStation 2 ya es-R

press ha resistido el paso soft Montreal como escritor taba muy avanzada y fue

del tiempo, nadie ha hecho y diseñador de juego para emocionante poder hacer un juego como ese desde The Sands of Time. El un juego realmente dinámi-entonces. La narración en co y cinematográfico, con

tiempo real con múltiples cámaras en movimiento,

ramificaciones es muy di- diálogos y buen sonido. La

fícil de lograr; incluso con fluidez al encadenar movi-

la tecnología de hoy, un mientos estilo parkour para

estudio tendría que estar la animación del príncipe,

un poco loco para inten- y el rebobinado en tiempo

tarlo. Nos decepcionó que real, fueron avances técni-
no recibiera más atención cos alrededor de los cuales

al lanzarse, pero en retros- construimos el juego. R
pectiva debimos saber que
no iba a ser un éxito al ni- En una entrevista reciente
vel de Prince of Persia. comentaste que una demo

Las aventuras gráficas de de Sands of Time reavi- P
los 90 eran un género que vó tus ganas de volver al
podía vender unos cientos desarrollo tras un tiempo
de miles de copias, no mi- alejado. ¿Qué sentiste al
llones. Es como comparar ver esa reinterpretación
una película de arte inde- tantos años después y

pendiente con un blockbus- Jordan Mechner vive ac- cómo influyó en tu motiva-ter de verano. Creo que el tualmente y desarrolla toda ción creativa? hecho de que el juego fuera su actividad profesional en tan inusual e innovador, lo Francia, donde lleva afin- durante los pocos años hizo más difícil de vender. cado desde hace años. entre The Last Express y Las campañas de marke- Sands of Time, me con-

ting se construyen sobre equipo de unas 30 perso- centré en el cine y la escri-

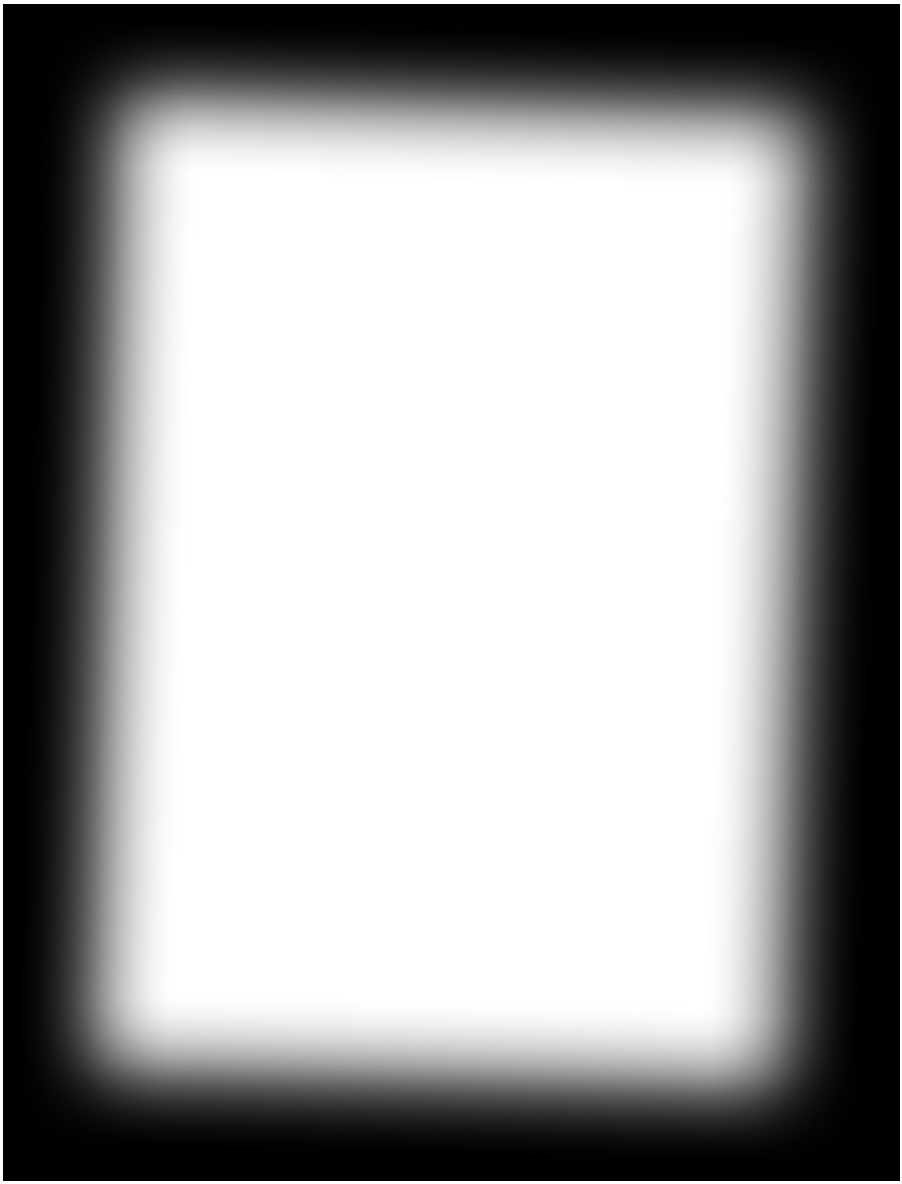
“¿a qué otro juego se pare- nas era aproximadamente tura de guiones, y no hice ce?”, lo que en el caso de del mismo tamaño que el ningún videojuego. Así que

The Last Express era difí- plantel con el que trabajé cuando Ubisoft me contac-R R cil de responder sin perder en The Last Express, así tó en 2002 con la propuesta de vista lo que hacía espe- que estaba muy cómodo de hacer un nuevo Prince cial al juego. con esa manera de traba- of Persia, mis baterías de jar. Fue un alivio ser parte desarrollo de juegos esta-

El juego Prince of Persia de un estudio más grande ban totalmente cargadas P

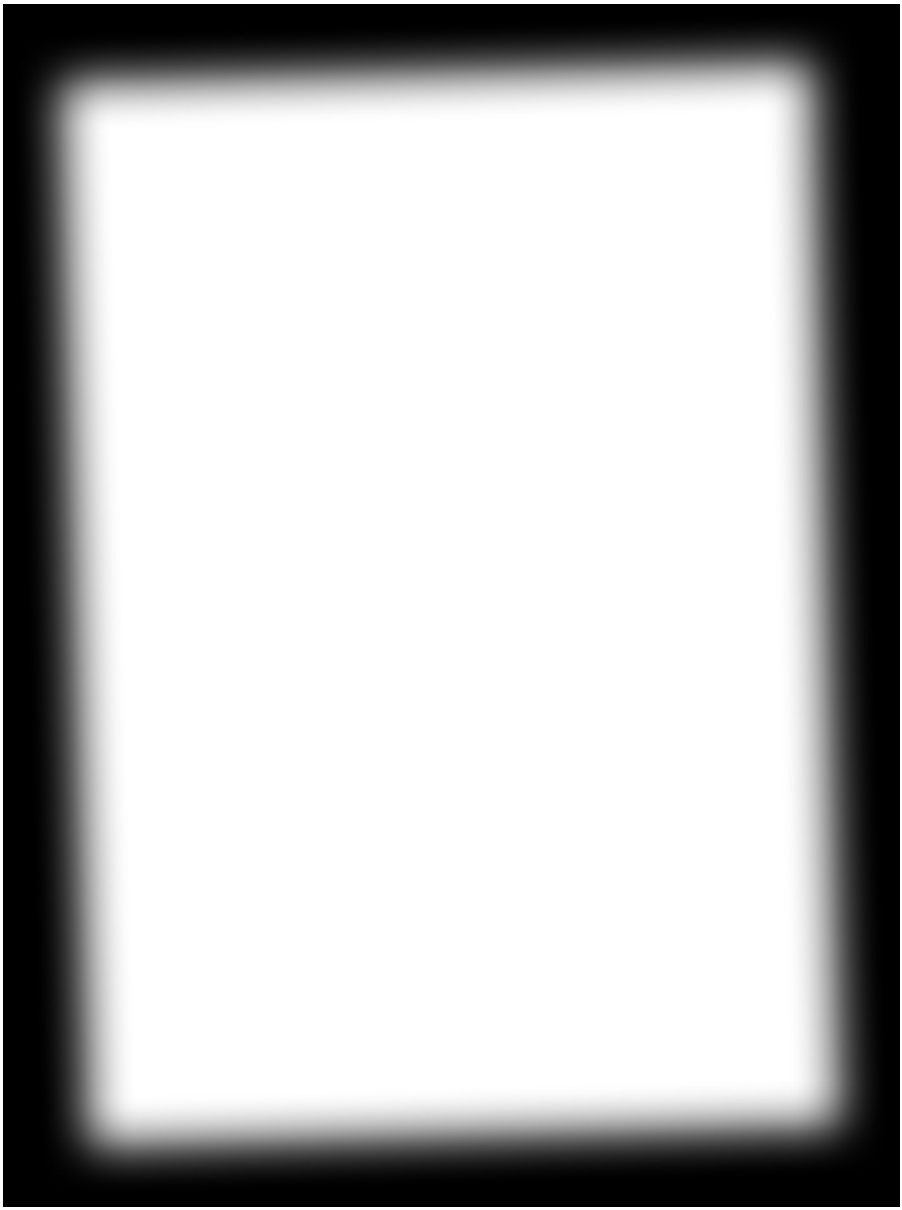
The Sands of Time para como Ubisoft, y no tener y listas para sumergirme PlayStation 2 marcó un que dirigir mi propia com- de nuevo en ese mundo.

gran regreso a la franqui- pañía y preocuparme por El momento en que puse cia. ¿Qué papel desempe- financiar el juego mientras un pie en el estudio de >>



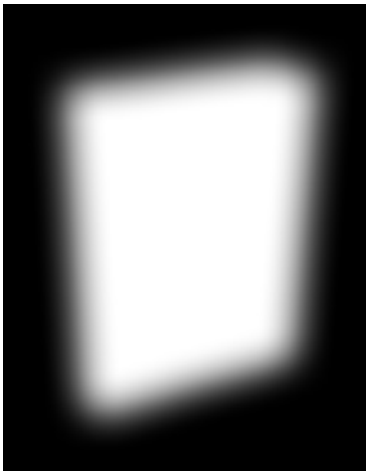
Replay es la obra más personal de Jordan Mechner, ya que repasa la historia familiar a lo largo del siglo XX con un estilo narrativo único que mezcla pasado y presente.

desarrollo en Montreal, sia, o más bien dos, una una obra profunda y esen-

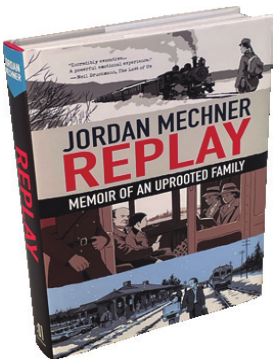


sentí la vieja emoción y re- para First Second Books cialmente personal. R

cordé lo divertido que era. y otra para Disney (acaba-Pocas cosas son tan moti- ba de escribir el guion de ¿Por qué decidiste contar



# vadoras como desarrollar la película producida por la historia de tu familia de P un gran proyecto con un Jerry Bruckheimer, Prince esta manera? ¿Qué papel




equipo talentoso y ver el of Persia The Sands of jugó el apoyo de los tuyos trabajo avanzar cada día. Time). Eso me llevó a es- durante el proceso y cómo

cribir Templar como obra te afectó emocionalmente

Tus novelas gráficas como original, con LeUyen Pham como autor y como hijo?

# Templar o Replay –esta últi- y Alex Puvilland como ar-R ma publicada recientemente tistas. Desde que me mudé Replay es el primer libro

en español–, han sido muy a Francia en 2016 he escri- que, además de escribir, di- P R

bien recibidas. ¿Cómo sur- to más proyectos con gran- bujé. Elegí dibujarlo yo mis-gieron las ideas para estos des ilustradores europeos, mo porque la historia es tan proyectos y qué aprendiste como Monte Cristo con personal y autobiográfica

del proceso de escribir y es- Mario Alberti, Liberty con que no me habría sentido tructurar historias en un for- Étienne Le Roux, y otro en bien encargándosela a otro mato esencialmente visual? curso con Olivier Vatine. artista. Empecé a hacer bo-

La novela gráfica es un me- cetos y dibujos al natural > >

Siempre me han gustado dio único, muy diferente del los cómics y las novelas videojuego o del guion de gráficas, así que era natural cine, aunque mi experien-terminar trabajando en ese cia escribiendo para cine y medio. Mi primer proyecto juegos me ha sido muy útil. fue en realidad una novela Replay no es solo una no-gráfica de Prince of Per-vela gráfica, también es

Jordan Mechner firmando ejemplares en una librería francesa de su libro Replay. Esta

pequeña maravilla autobiográfica también cuenta con edición en español.

hacia 2008. A menudo mis el momento en que te dis- obras más recientes en

# personajes eran mi fami- te cuenta del impacto que novelas gráficas y

libros. P lia y mis hijos, la gente y estaban teniendo en la in-
Para mí, todo forma parte

los lugares a mi alrededor. dustria y en los jugadores? del mismo cuerpo de tra-

Tras diez años de práctica ¿Qué opinas de que te bajo, la expresión de una me sentí preparado para consideren una leyenda del misma intención. dibujar una novela gráfica. videojuego pese a no ser

Soy afortunado por tener especialmente prolífico? Para terminar, ¿qué po- R P

una familia que me apoya, demos esperar de Jor-

y especialmente porque Me honra que tantos juga- dan Mechner en un futuro

mi padre, mis abuelos y mi dores recuerden y apre- cercano, ya sea en video-

tía abuela, que vivieron los cien mis juegos hoy. Es juegos u otros campos eventos traumáticos de la lo máximo a lo que puede creativos? ¿Algún proyecto guerra y el exilio en Europa aspirar un creador, y estoy que te entusiasme de ma-en el siglo XX, estuvieran muy agradecido. Cuando nera especial?

dispuestos a hablar y com-
empezaba me inspiraron R partir sus
experiencias. No juegos, películas y libros de En mi web publico noveda-

siempre es así con la gene- autores a los que admira- des sobre lo que voy ha-ración mayor que sobrevi- ba. Disfrutar de sus obras ciendo. Ahora mismo son vió a hechos tan terribles. me dio ganas de dedicar-
novelas gráficas. Replay

me a un campo creativo. quizá sea la que más inte-

Tus juegos han dejado una Me hace feliz que mi tra- rese a vuestros lectores y

huella duradera en varias bajo haya podido inspirar está disponible en español. generaciones. ¿Recuerdas a otros de la misma forma. Ojalá el resto, como Monte

Ojalá quienes disfrutaron Cristo, Liberty y Templar, de mis juegos sientan cu- acaben teniendo también

riosidad por descubrir mis edición en español. P

# VIVE LA AVENTURA DEL…

# karateka

US No 1 HIT!!

SERMA

## UN FABULOSO PROGRAMA DE ARTES MARCIALES EN 3 DIMENSIONES

Un Karateka. Vive para el Karate, el más antiguo arte marcial de Japón. En esta clásica historia de un hombre combatiendo contra inimaginables riesgos. Tu misión es rescatar a la hermosa princesa del profundo calabozo del Palacio de Akuma.

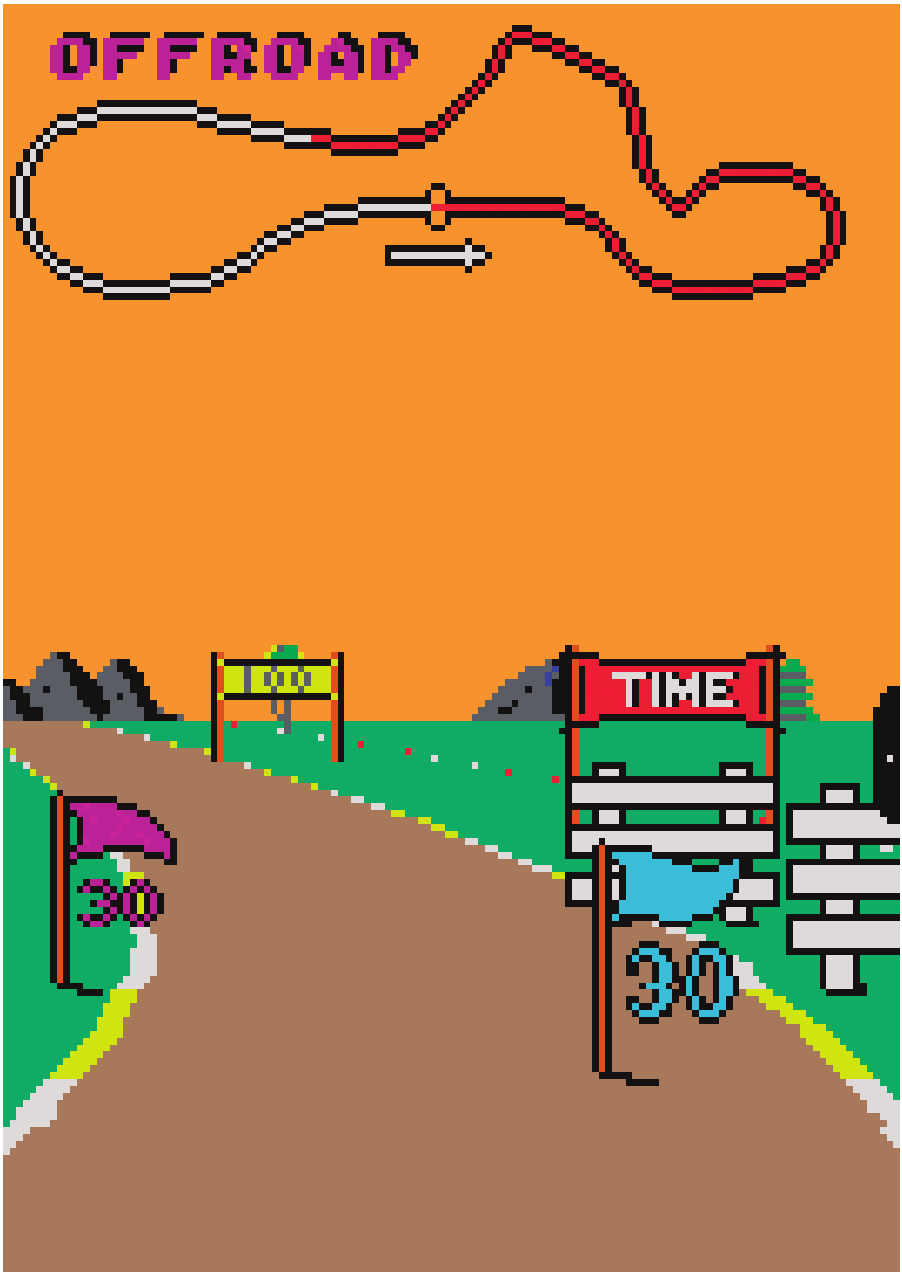
Te presentamos un juego del tipo "Arcade" que es más una película, que un vídeo juego. Tienes bajo tu control todos los movimientos del Karateka (caminar, correr, desplazarse) más los tiempos estratégicos y lugar de los golpes. Todo esto forma parte del juego.

La historia se desarrolla con combates cada vez más complicados hasta llegar al último enemigo. Las sorpresas que encontrarás a través de la aventura para rescatar a la princesa hacen el juego difícil y aditivo.

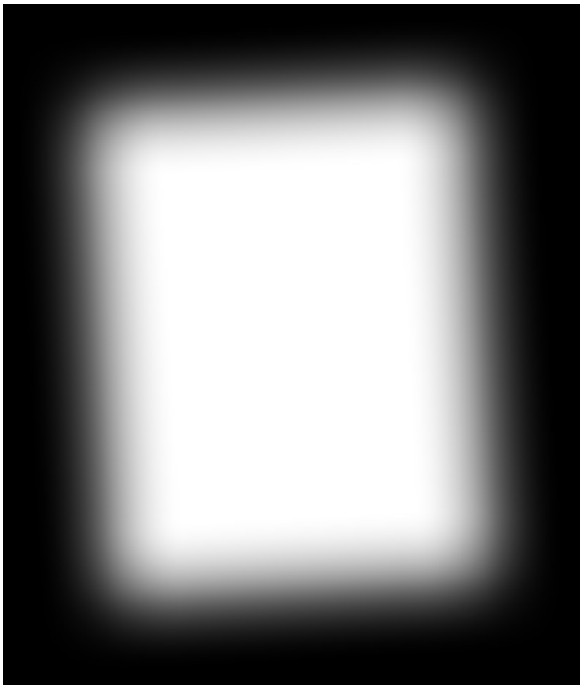
**RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: ✦ SERMA:**
**C/. BRAVO MURILLO, N.º 377**
**28020 MADRID**
**TELS.: 733 73 11 - 733 74 64**

| TITULO | PRECIO | CANTIDAD COMMODORE | NOMBRE Y APELLIDOS: |
|---|---|---|---|
| KARATEKA | 3.100 PTS. | | CALLE: |
| N.º: | POBLACION: | PROVINCIA: | CODIGO POSTAL: |

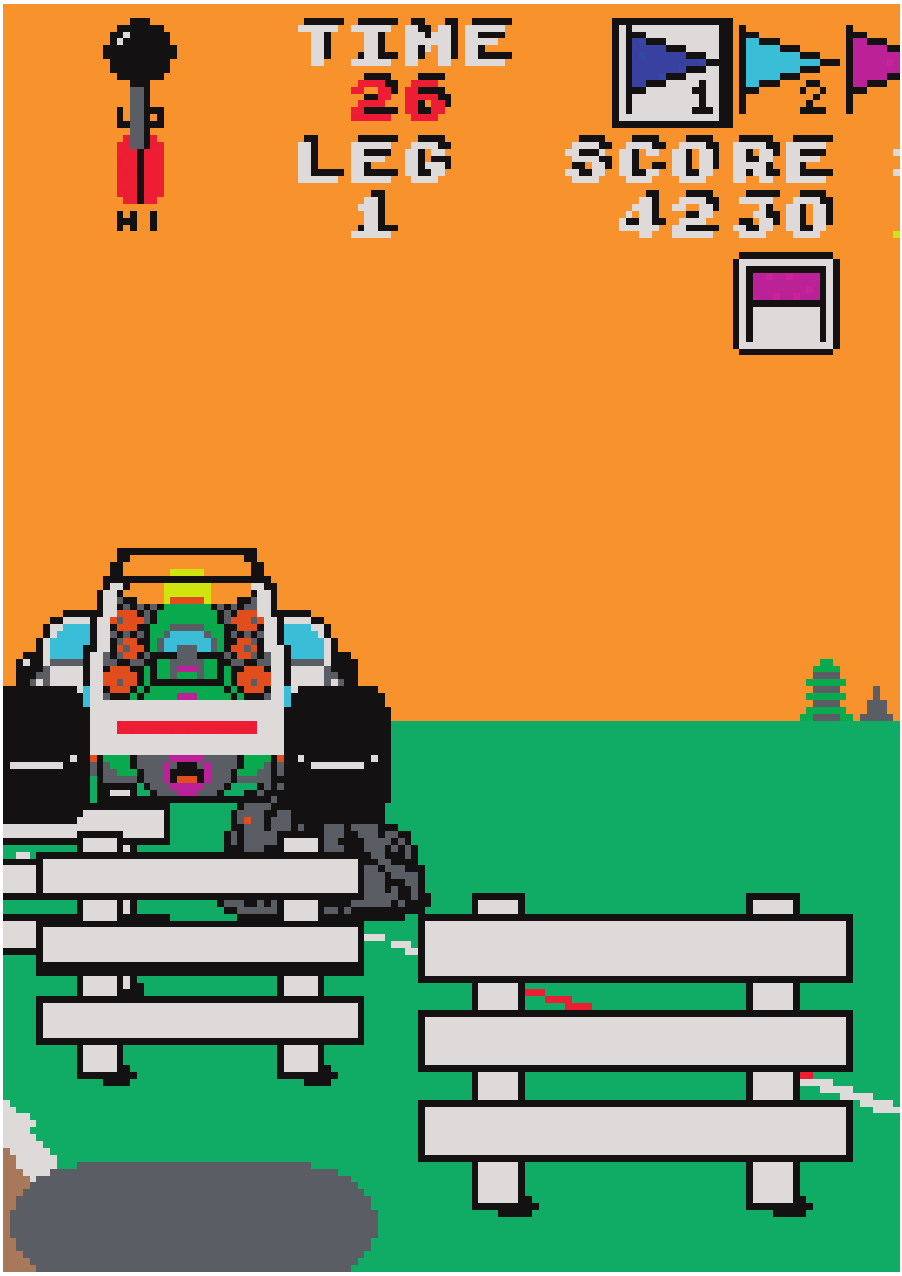
FORMA DE PAGO: ENVIO TALON BANCARIO ☐ CONTRA REEMBOLSO ☐




Marcos “The Elf” García se acuerda en este número de una recreativa genial que tuvo adaptaciones dispares para los ordenadores de la época. Aunque parece que la versión de Atari ST le robó, con mucha diferencia, el corazón.

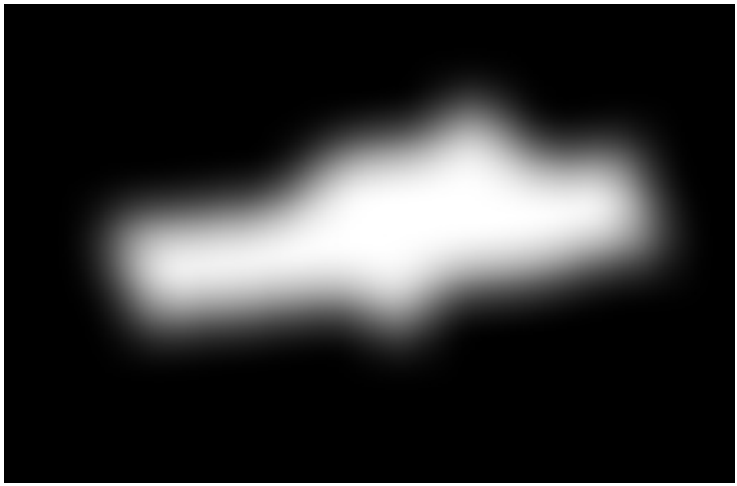


Atari ST
BUGGY BOY
Atari ST
elite




por Marcos García

# Saltos y carreras



Posiblemente sea el juego que más veces visitó la disquetera de mi Atari ST, junto a Xenon, y también el que nos regaló más partidas inolvidables a mi hermano y a mí. Buggy Boy lo tenía casi todo: gráficos coloristas similares a los de la coin-op de Tatsumi de 1985, sensación de velocidad convincente y una jugabilidad prácticamente perfecta. El juego ofrecía cinco circuitos: un desafiante Offroad cerrado de cinco vueltas y cuatro

recorridos salpicados con cinco "checkpoints" cada uno. Los trazados presentaban todo tipo de ítems y obstáculos: vallas, rocas, banderas, tiempo extra, troncos, puentes estrechos, túneles, peraltes, muros, pequeñas piedras que ponían nuestro buggy a dos ruedas, y hasta balones… Martín W. Ward, sí, el mismo que programó Pheenix para Spectrum, presentó a Elite Systems una simulación de circuito optimizada para ST, y quedaron completamente alucinados. Martín se encargó de programar el juego y elaborar los gráficos, salvo la pantalla de carga. Para recrear los circuitos grabó cada recorrido del arcade original con una cámara y los analizó frame a frame. La música y los efectos de sonido, que aún resuenan en mi cabeza, fueron obra de Jason C. Brooke. Pura magia jugable a 320 × 200 y tan solo 16 colores. P

**Así conocí a vuestra** Historia de un amor a primera vista **Así conocí a vuestra**

# Lara Croft Lara Croft

**A veces conoces a alguien así, como de refilón, y resulta que se convierte en un gran compañero de viaje. A mí me ocurrió con la**

## N señorita Lara Croft: la conocí por accidente.

o sé qué día de qué me dispuse a ver qué traían

mes, pero segura- esos dos señores de Core

mente sería a prin- Design. Madre mía, qué im-

cipios del 96. Estaba yo a pacto me llevé. No sé qué me mis cosas en la redacción, esperaba, pero no era eso.

por Sonia Herranz cuando Amalio Gómez, el

director de Hobby Conso- Tres dimensiones las, me pasó con dos ingle- de mucha altura ses que venían a enseñar un

juego. Yo me quedé bastan- La demo que traían mostra-

te confusa, la verdad, porque ba una especie de oscura

nadie me había avisado de caverna, un entorno total-

nada y, aunque tampoco me mente 3D donde podías

acuerdo bien, seguro que mover libremente a la prota-tenía un lío tremendo. Siem- gonista del juego, una exu-

pre tenía lío. Además, con berante y ágil mujer. Hablan-mi chapurreo del inglés no do de mediados de los 90, era, ni de lejos, la persona ver una protagonista feme-

más adecuada para aquella nina en un juego de acción

misión secundaria. El caso totalmente tridimensional era es que los muchachos traían poco menos que magia. A

un alpha de un juego para mí, como que me temblaban

PlayStation (que también iba las manos de emoción. a salir en Saturn) que querían En esa demo no había

mostrarnos. mucho más que ver que las

Allí fui yo, monté una de animaciones de Lara Croft,

nuestras Play Station azul (la que eran fantásticas, y com-

que leía juegos betas y esas probar la verticalidad de los

cosas), la conecté al equipo escenarios. Lara hacía cosas

de captura de pantallas y que nunca había visto… >>

TOMB RAIDERS

**La aventura vista con los ojos del cine.** Aunque aún está en una temprana fase de desarrollo, **«Tomb Raiders»** ya demuestra el potencial que se oculta tras su tétrico nombre.

Este compacto estará presidido por un juego de cámaras impecable que seguirá la acción **desde un punto de vista completamente cinematográfico,** en el que la imagen rotará, se acercará o se alejará en función de la situación o del golpe más efectista.

**«Tomb Raiders»** está concebido como **una experiencia tridimensional** completa, con caracteres poligonales y escenas en FMV (Full Motion Video) y el efecto que se intenta lograr es que el jugador no juegue una aventura, sino que **"la viva".**

La protagonista, Lara Croft, **recorrerá los mausoleos más famosos y misteriosos de todo el mundo:** las ruinas Incas, las pirámides de Egipto... cualquier rincón del planeta donde se pueda encontrar el misterio de la vida y la muerte. Puede que lo descubra con vuestra ayuda, pero para eso todavía falta bastante tiempo. Quizá para el verano...

personaje que era capaz Tomb Raider, enviado así, a

hasta de hacer el pino mogollón, como si fuera un puente? Y no es broma. juego más. Inmediatamente

La primera aparición me lo pedí: esa review tenía

de Lara Croft en Hobby que ser mía porque sí. Consolas fue en marzo El análisis se planificó a

del 96, en el número 54, tres páginas y, cuando ya en un reportaje dedica- lo tenía todo listo, captura-

do a Core, con tres pan- das las pantallas, escrito el

tallucas de nada y algo texto y maquetado, llegó el menos de media página. disco de PlayStation. Ya no Se ve que a todos no les había espacio para dar tres

impresionó tanto como a páginas más y como eran

Primeras imágenes | En el número 54, Lara mí… De hecho, hasta el casi idénticos, se añadió una

Croft apareció por primera vez en Hobby número 61 no se volvió a página extra con pantallas

Consolas, protagonizando Tomb Raiders. hablar de Tomb Raider, de Play y una ficha. ¿Error nuestro o era el título inicial? en una preview de las

chiquititas, de las que Nace una leyenda

y algunas que no se vieron iban al final de la revista.

nunca más, como que podía Ahí sí recuerdo haberme A ese primer Tomb Raider

levitar para sortear cier- peleado un poco más, pero le dimos un tratamiento > >

tas simas y ascender sobre se ve que perdí la ba-

riscos imposibles. ¿Podría talla. El análisis se pu-

ser un simple truco para blicó en el número 62, pasar zonas más rápido o ya entrando de lleno en realmente llegaron a pensar la campaña navideña y en imbuir a Lara de poderes con escasez de pági- psíquicos? Nunca lo sabré, nas. Le puntué con un

porque no me acuerdo ni de 94 y comentaba que una sola palabra de la con- tenía todas las papele- versación y, si lo pregunté, la tas para convertirse en respuesta quedó flotando en la aventura de acción los vapores de mi memoria, de aquel año… en ese momento absorta en Pero aquí también lo que veía en pantalla. hay anécdota. Resulta

La señorita Croft me cayó que el juego en su ver- bien desde el primer momen- sión para Saturn lo dis- to, fue amor a primera vista. tribuía en nuestro país ¿Cómo no iba a molar un la propia SEGA. Un día llegó a redacción

una torre de CD para

los análisis navideños,

no sé, cerca de diez

juegos. Unos discos

plateados que, aunque

no estaban impresos,

eran producto final.

**Tomb Raider (1996 – PC)** Uno de esos discos era

Hobby Consolas | Tampoco se le hizo

una preview a la altura del personaje,

media paginita y... p'alante.

**Tomb Raider (1996 – PC)**

cado en una fase en la que

no encontraba cierto engra-

Tomb Raider, directo a la consola | Mi pasión por el juego se vio naje. Cuando le empecé a

recompensada cuando me llegó este disco, directo de SEGA. Aunque lo explicar y a preguntar quedó

veáis así, es un juego final: sólo le falta la estampación (ya, la imagen no claro y patente que el atas-

es muy nítida pero queda claro que el disco es “FOR SONIA ONLY!”). cado era él, pero le debía dar

vergüenza reconocer que

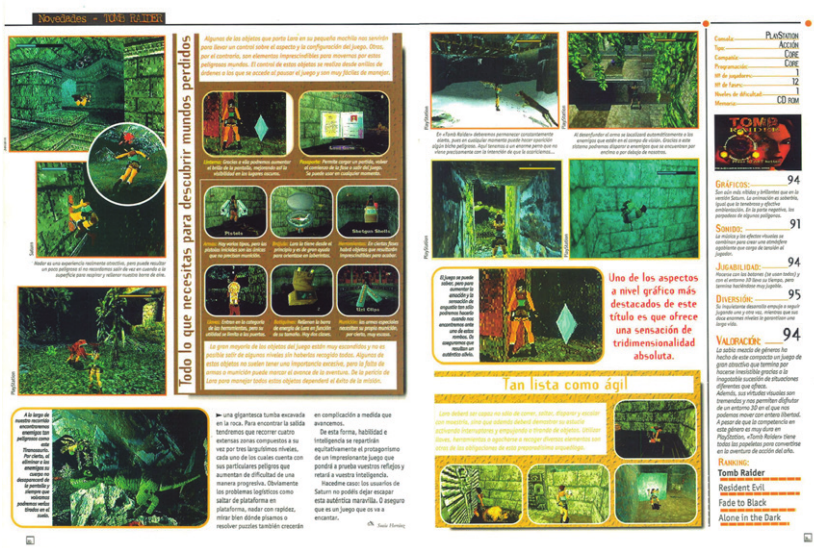
de lo más básico, sin gran- 2000, Lara Croft estaba jugaba con las maquinitas… des reportajes, sin portadas, hasta en la sopa (incluso de su hijo. sin adornos extra de ningún en los vídeos de U2), se Por cierto, esa guía la tipo. Y tampoco tuvo una convirtió en una excelente hizo mi hermana pequeña. gran campaña de marketing; embajadora del videojue- Un día entro en casa y me sin embargo, el juego fue un go en todo el mundo y en la encuentro jugando en el éxito instantáneo. En gran bandera de una nueva gene- salón. Lara al borde de un

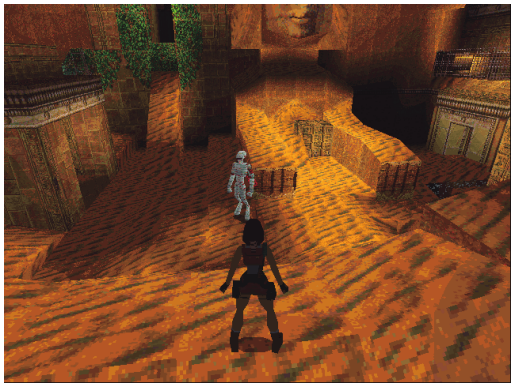
parte gracias a su protago- ración de mujeres jugadoras. agujero en el suelo, dando nista, una mujer poderosa y En el número 64 de Hobby pasitos laterales de un lado audaz que, aunque estaba Consolas iniciamos una a otro. ¿Qué haces? Es que hípersexualizada, diseñada guía para ayudar a la legión me tengo que meter por ahí,

para gustar a los hombres de jugadores que se atasca- me contesta. ¿Por qué no

(principales usuarios de vi- ban, que no eran pocos… lo haces? Hay un cocodri-deojuegos allá por los 90) Recuerdo una llamada de lo y me da miedo… Tomb fue capaz de atraer más por un señor que llegó a mi telé- Raider tenía esa capacidad su carisma que por su físico. fono de redacción. Llamaba de atraparte aunque se te A finales de los 90 y en los porque su hijo estaba atas- secara la garganta ante >>

Análisis (sin portada) en Hobby Consolas | El análisis de Tomb Raider se publicó en el número 62 de Hobby Consolas, y recuerdo que el juego de Saturn llegó a nuestras manos antes que el de PlayStation.





Lara Croft habla en Hobby Consolas | En el número 72 de Hobby Consolas hicimos la pirueta más arriesgada de todas las relacionadas con Lara Croft. ¿Una entrevista a un personaje virtual? Una manera diferente de hacer un reportaje de Tomb Raider II para que no pareciera más de lo mismo. Creo que nos quedó muy bien...

güenza ajena, visto con los ra en la portada en años. Y, por fin, en el
número cada uno de sus hitos im-75, Lara se convirtió en por-
portantes. Cuando hicimos

tada de Hobby Consolas. Y el primer rediseño profun-

yo me volví a pedir el análi- do de la revista, Lara volvió

sis, claro. Manuel del Campo a ser portada: fue en el 84,

se apuntaba a todas las pre- con Tomb Raider Legend.

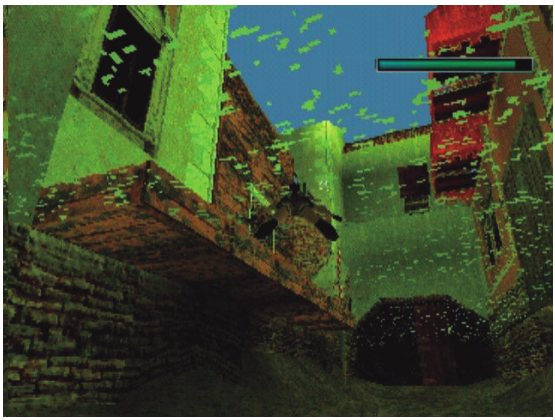
sentaciones con las mode- Y no fue casualidad, fue una

**Tomb Raider II (1997 – PS)** los, pero yo me quedaba la portada buscada.
Para el

mejor parte: los videojuegos. número 100, otro gran hito,

la posibilidad de despeñarte Me encargué de todos ellos también
busqué a Lara, y >> tras una larga serie de saltos en Hobby Consolas
milimétricos. O de que te co- hasta que abandoné la miera un
cocodrilo… revista para dirigir una

propia: Playmanía.



A muerte con Lara En ese camino, Lara

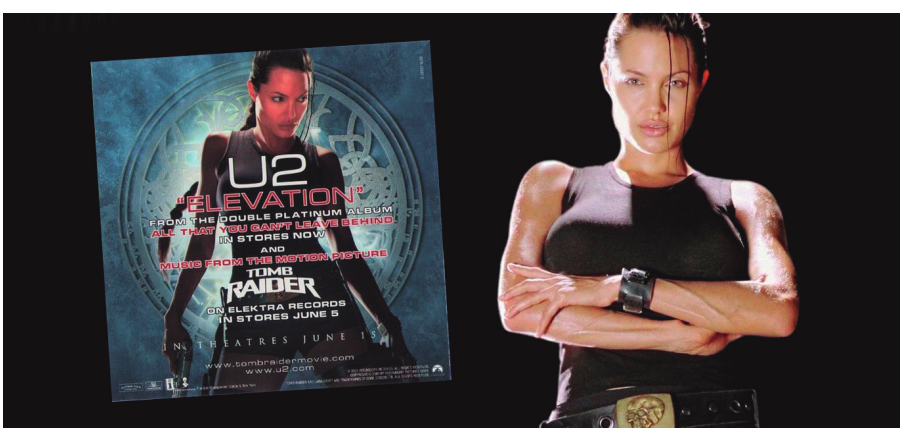
era ya casi una amiga

Por supuesto, para la se- íntima y prueba de ello gunda entrega ya sí que es que en el primer pusimos toda la carne en el número de Playmanía asador: portadas, reportajes, llevaba Tomb Raider III pósters y lo que hiciera falta. en portada. Con la guía, Incluso la "entrevistamos" ya que el juego se había en el número 72: una diver- lanzado antes de que tida manera de hacer un re- saliera la revista. Desde portaje de Tomb Raider II y entonces, Lara se con-llenar la revista de fotos de la virtió en algo así como

que se abusó del exuberante Playmanía fue un éxito niza su primera portada en Hobby Con- y, aunque no me consi- solas. Sería casi una constante desde aspecto físico de Lara, hubo dero supersticiosa, in- este Tomb Raider II. algún regalito que daba ver- todo tipo de eventos… No sin Su talismán, si queréis. ¡Por fin! | En 1997, Lara Croft protago-rubor reconozco lo mucho modelo que la encarnaba en la madrina de la revista.

tenté que Lara estuvie-






Las películas de Tomb Raider | Aprovechando el éxito del videojuego, Angelina Jolie se metió en el uniforme de Lara Croft para protagonizar dos películas. El tema principal de la primera era Elevation, de U2, y Lara se coló incluso en el vídeoclip oficial que publicó la banda en aquellos años.

una macrofiesta en Pachá para colocar a Lara sobre el

donde una Lara en carne y fondo de una explosión y le hueso, la modelo holandesa cambiamos todos esos re-

Jill de Jong, aparecía ro- flejos azules, para que enca-

deada de misterio para dar jara con el nuevo y vibrante paso a un breve vídeo del fondo (sí, hoy no se podría juego. Poca chicha, pero haber hecho). Por aquellas mucha fiesta. Las imágenes fechas me regalaron una ca-

**Tomb Raider II (1997 – PS)** que se dieron a la prensa de chorra de "beagle" (tenía de-

ese evento eran fotos de la fectos genéticos y el criador

esta vez le tocó a la entrega modelo en tonos azulados, no la podía vender) y ¿adivi-Anniversary de la saga. que eran bastante poco vis-náis cómo se llamó? Cuando

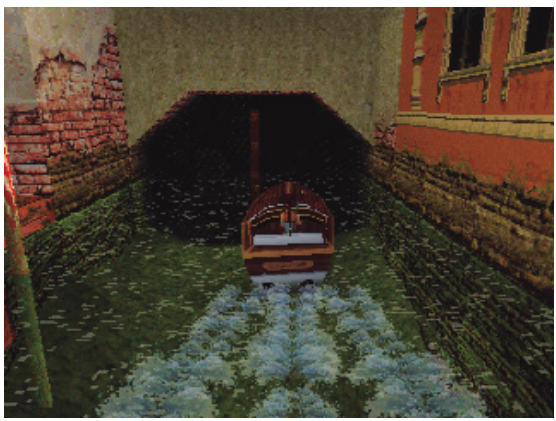
tosos para una portada. Así el veterinario me preguntó

Lara se gastó de que tiramos de Photoshop el nombre para hacerle >> tanto usarse

Y eso que sabía que la fór-

mula se estaba agotando.

Un gran ejemplo del famoso



cuento de la gallina de los huevos de oro… La sobre-explotación del personaje y las pocas ganas de innovar acabaron pasándole factura. Con la llegada de PS2 se intentó insuflarle aires nuevos en El Ángel de la Oscuridad. Eidos organizó, allá

una presentación mundial en Tomb Raider, directo... ¿a un móvil? | Mi marido me regaló una bonita Londres en la que, por su- por abril o mayo de 2002,

puesto, estuve presente (y N-Gage con Tomb Raider y debo reconocer que, aunque lo intenté con

JL también). En realidad fue todas mis ganas, se me hizo demasiado difícil.

El idilio con Playmanía | Mi relación tan especial con Lara (y la de Amalio Gómez) nos llevó a colocarla en la porta-da del primer número de Playmanía. Fue algo así como la madrina de la revista. Buscando que nos siguiera dando suerte, fue el personaje elegido cuando hicimos el rediseño y para celebrar el número 100.

la ficha y yo le dije Lara, él tir una larguísima sección de Hace mucho que no paso me respondió ¿cómo Lara saltos ajustados al milímetro, un rato con Lara. ¿Sabéis

Croft? ¡Exactamente! a esos enemigos impersona- si preparan algo para su 30

> Lo cierto es que si ese ángel les y robóticos… aniversario? Si me invita, allí

se hubiera quedado en la os- Yo me atasqué más veces estaré, con dos pistolones o curidad, no habría pasado porque era incapaz de dis- con un arco. Para darle las

nada. Eidos acertó pasán- tinguir un interruptor en una gracias por todo. P dole el relevo a Crystal Dina- pared que no por saber por mics, que tras cogerle el tono dónde ir. Yo misma intenté al personaje y a sus aventu- rejugarme el primero en un ras, la hizo renacer en 2013 Nokia N-Gage (no había con un juego más accesible, pasado tanto tiempo), y más amable y más especta- casi me da un parraque: cular, aunque sin perder el áspero, difícil y feo. carisma de su protagonista. No, no volvería a jugar Un cambio que a mí, gran fan hoy a uno de los Tomb de la señorita Croft, se me Raider originales, porque hizo raro al principio, pero fi- seguro que se me saltan nalmente me conquistó. los plomos (me he vuelto

comodona), pero nunca

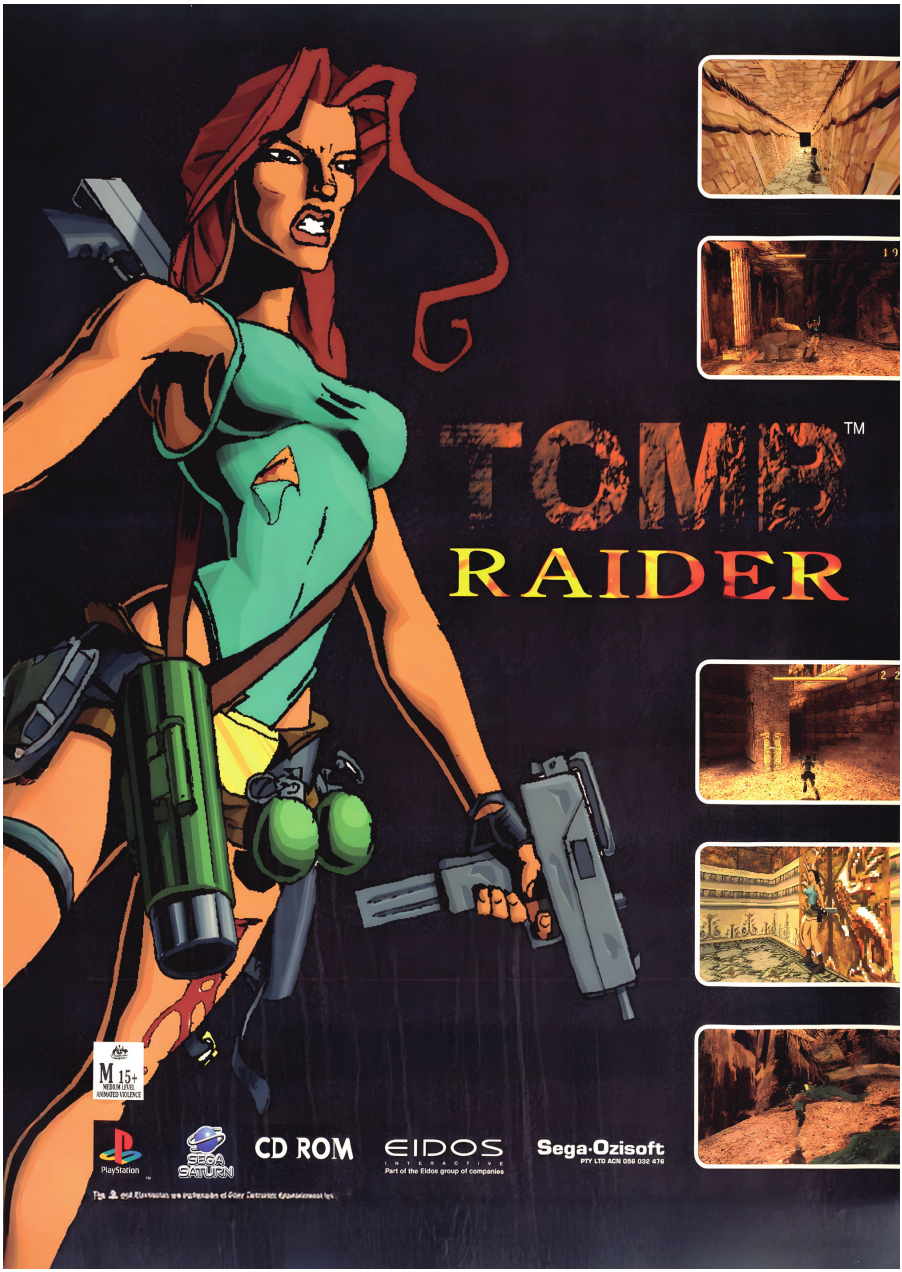
Una auténtica leyenda olvidaré el impacto que

Lara Croft tuvo en mí,

Os diría que para enten- como jugadora, y el que der muchas aventuras ac- tuvo en la industria. tuales y la evolución del Su influencia ha sido género habría que acercarse importante en muchos Pensado al detalle | Las portadas de a Tomb Raider o a Tomb juegos y sagas (no hace Playmanía tenían una banda a la izquier-

lo jugara en su día no enten- con la ilustración. Esta es azul porque, ted) y abrió la puerta a que aunque no lo parezca, la foto de portada dería qué le veíamos a esas Raider II. Por eso, quien no da que cambiaba de color para entonar falta mencionar Unchar-

texturas nerviosas que iban las mujeres protagonistas estaba iluminada en tonos azules... que no tuvieran que ocultarse eliminamos. Lo de "el mejor Tomb Raider y venían, a esos saltos de fe tras armaduras, ni ser "el de la historia" lo mismo fue exagerado. que te podían obligar a repe- modo fácil" de la aventura.


TOMB RAIDER
TM
M 15+
MEDIUM LEVEL ANIMATED VIOLENCE
PlayStation
SEGA SATURN
CD ROM
EIDOS
INTERACTIVE
Part of the Eidos group of companies
Sega·Ozisoft
PTY LTD ACN 058 032 478

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

# “¿Debo creer que se parece a las películas?”

## Indiana Jones es uno de los personajes que más me gustan, y veo que sus grandes aven-turas salieron pixeladas hace más de 30 años.

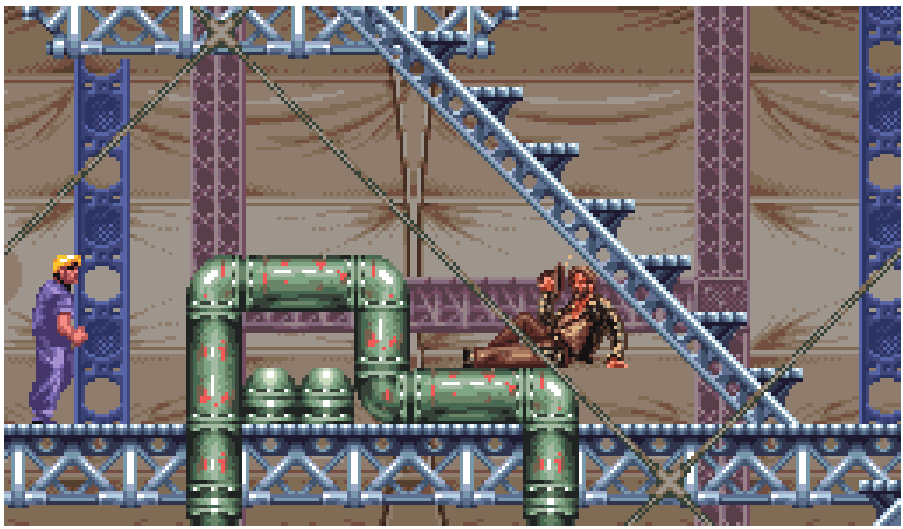
SUPER NINTENDO por Junior

Cuando me llegó la no- ejecución pública en la Plaza ticia de que para este Mayor. Menos mal que tene- número de PIXELS mos el látigo, porque si no te tendría que reseñar un vi- morirías del aburrimiento a deojuego de Indiana Jones, los primeros 15 segundos. estaba emocionado no, lo Solo es correr y correr, sin siguiente. Habiendo jugado nada de acción por medio. recientemente a esa mara- Pero sin lugar a dudas lo villa que es Indiana Jones peor de este juego es que de y el Gran Círculo, no podía primeras NO TE CUENTA esperar a volver a ponerme NADA. En ningún momen- en los zapatos de Indy. Sin to te dice lo que tienes que embargo, mi decepción fue hacer, a dónde tienes que colosal cuando descubrí que ir o cómo defenderte de los se trataba de un juego, más enemigos. Cuando jugué el o menos, del año V a.C. primer nivel me costó seis Pasar de la acción desen- intentos descubrir que rom- frenada de la entrega más piendo una vasija conseguía reciente a la ortopedia que el látigo. Hasta ese momento supone este título de SNES pensaba que tenías que es- debería estar penado con quivar a todos los enemi- >>

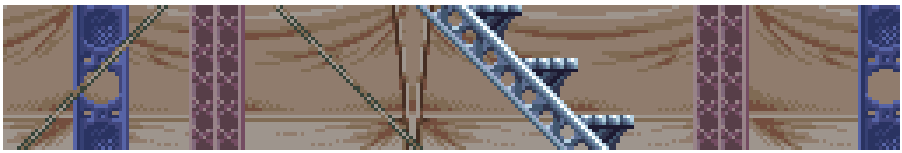
INDIANA JONES
PASSWORD
START
OPTIONS
© 1994 LUCASARTS ENTERTAINMENT
DEVELOPED BY FACTOR 5

64

# SUMARIO



# APRENDED ABUELOS



gos o resignarte y dejarte de las escenas más icóni-
pegar. Y no es que yo sea cas de toda la franquicia.
un “noob” en los platafor- En resumen, si bien en el
mas, que me he pasado apartado gráfico es un ab-
Astro Bot, y creo estar soluto 10, resulta compli-
curtido en mil batallas. cado en exceso y le falta
Pero no todo es malo, esa acción que tanto ca-
de hecho, tiene algunos racteriza a las aventuras
aspectos realmente intere- de nuestro arqueólogo fa-
santes. El apartado técni- vorito. Y aunque sabemos

co, pese a estar limitado por que tiene los temas clásicos que todo se inspira en las las capacidades técnicas de que tanto nos gustan com- películas, no hubiera estado las tartanas de la época, se puestos por ese genio llama- mal algo de narrativa. sigue viendo bastante bien do John Williams. Y por favor, si hacen un

todos estos años después. Además, al estar basado remaster en los próximos

Y, por supuesto, siendo en la trilogía original, podre- años, que le metan un tu-

Indiana Jones, cuenta con mos experimentar en nues- torial o dejen las cosas un

una grandiosa banda sonora tras propias carnes algunas poco más claras. P

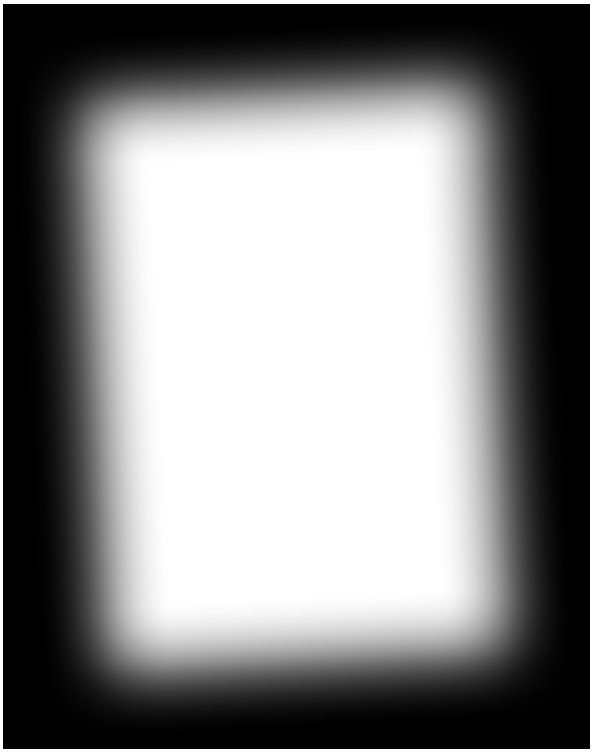
**Los puños o el látigo son el mejor antídoto contra los La acción en este juego es muy simple, pero aun así famosos soldados del Templo de Pankot. ¿O son los esconde algunos momentos en los que nos atascaremos secuaces de los nazis en las fases en el norte de África? irremediablemente por la falta de instrucciones.**

# INDIANA JONES
## Greatest Adventures

Microsoft se estrenó en el mundo de las consolas con dos nombres que han pasa-do a la historia: Bungie y Halo. Y a José Luis parece que le quitaron el hipo, o al menos le dejaron una huella imborrable que hoy viene a poner blanco sobre rojo.

# SUMARIO

66



XBOX
ONLY ON XBOX
PAL
HALO
COMBAT EVOLVED
OK
15
BUNGIE

por José Luis Sanz

# ¡Menudo Jefe!

Fue en el sitio menos ga-mer que os podáis imagi-nar. Un SuperCor random en el que tenían varias Xbox y sus juegos de lanzamiento. No

pensaba comprármela, porque entonces estaba entregado al PC y a Computer Hoy Juegos, pero piqué. Me la llevé a casa con el Jefe Maestro dentro. Y no

sabéis cómo me alucinó. Fue empezar a jugar con aquel Halo y quedar enganchado. Literalmente. Hasta que no logré terminarlo, no pude soltar el mando por la enorme ruptura que suponía sobre todo lo que había probado antes, en cuanto a shooters se refiere. El "gunplay" era diferencial, la ambientación, la historia, las naves y vehículos y la enormidad de los escenarios, un sello que Bungie estaba creando en ese preciso instante. Ante nuestros atónitos ojos. Y sí, Halo fue el juego que me hizo perder el miedo a los gamepads dentro de los FPS. Desde ese día, ya no pensé que fuera necesario (que no recomendable) un ratón o un teclado y por su culpa, la del Jefe Maestro, comencé a degustar con especial fruición un género que me tenía vetado en consolas. Sé que a muchos les parecerá una herejía, pero ya solo por eso, tengo

que agradecerle a Microsoft que pariera aquella consola y tuviera a Bungie como maestro de ceremonias. ¡Qué grandes! P

**Mega CD nos prometió descubrir un nuevo universo repleto de gráficos y sonido de cali-dad CD, pero pocos juegos cumplieron tanto con aquella promesa como Silpheed.**

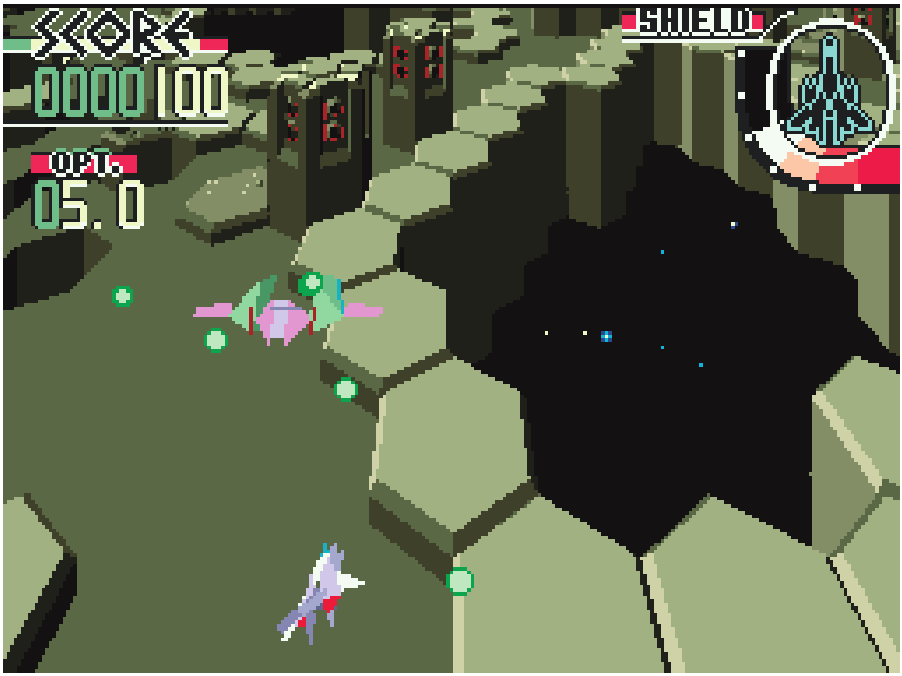
por El famoso Mega CD que hoy recordamos con es-de SEGA para Mega pecial cariño. Seguramente Drive es uno de esos porque fueron la puerta de temas tabú que tiene a entrada a un mundo que em-muchos enfrentados dentro pezaba a formarse. de

la comunidad. Para algu-nos fue un cacharro prescin-Un matamarcianos José Luis Sanz dible, que nunca debió ver la muy bien maquillado luz; para otros fue una pe- queña luz en un mundo de El formato CD trajo consigo 16 bits, capaz de abrirnos los una mayor cantidad de espa- ojos al formato CD. cio para crear un videojuego. Sea cual fuere tu posicio- Pasamos de unas pocas de- namiento, de lo que no hay cenas de Mbits a cientos y duda es de que en el poco cientos de Mbytes. Eso debía tiempo que tuvo para demos- significar una mayor cali- trar lo mucho que valía (o dad de sonido y, sobre todo, no), nos dejó algunos juegos que se pudiera almacenar

# El ‘shooter’ que salvó a tu Mega CD del olvido eterno

prerrenderizado. Un ballet limitaban a utilizar secuen-espacial realmente mágico. cias FMV interactivas, o a

Hay que recordar que, incorporar pistas de audio información de vídeo en el mientras otros juegos del digital, Silpheed consiguió disco. En aquellos tiempos, catálogo de Mega CD se algo distinto: hacer creer al Silpheed nos atrapó espe-




cialmente por la asombrosa

capacidad para construir un espectáculo como nunca se había visto nunca antes. Silpheed fue un desarrollo del estudio japonés Game Arts, un “shoot ’em up” bien maquillado con naves y explosiones, y unos escenarios apabullantes que se

desplegaban ante nuestros

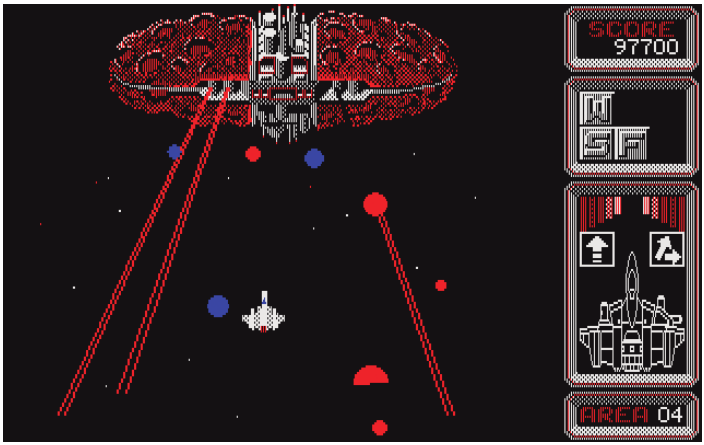
ojos de una forma única.

Se trataba de una demos-

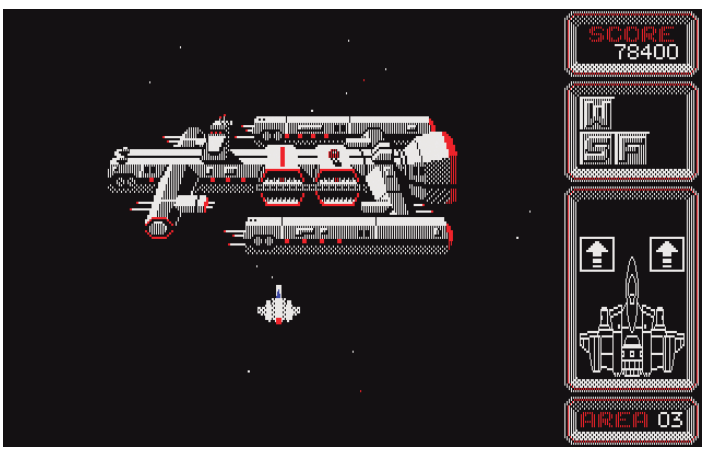
capaz de poner en escena Un acierto de Silpheed fue alinear el estilo gráfico de las una coreografía de naves tración de poder técnico

naves con el fondo del escenario prerrenderizado.

poligonales sobre un vídeo




Su primera incursión | Lanzado en 1986 para el ordenador japonés NEC PC-8801 (procesador Z80), Silpheed fue una auténtica proeza técnica dentro de su limitado hardware de 8 bits. Desarrollado por Game Arts bajo la dirección de Takeshi Miyaji, el juego combinaba gráficos vectoriales y sprites en perspectiva para simular un entorno tridimensional. A Occidente llegó una versión para PC MS-DOS gracias a Sierra On-Line.



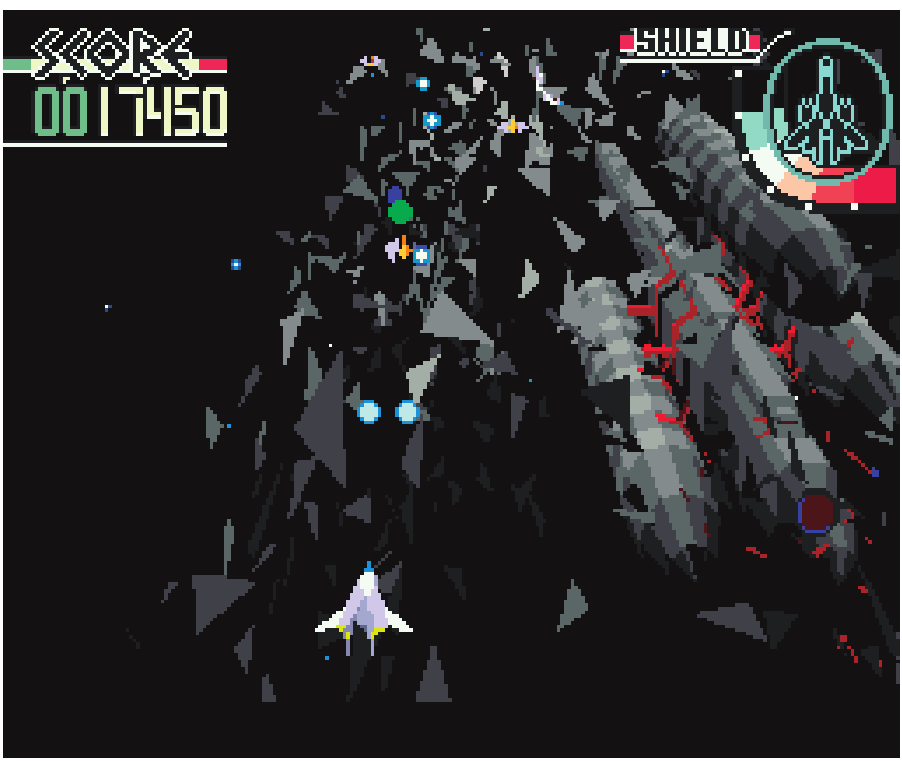

jugador que estaba partici- De microordenadores
mentación. Aquella primera pando en una batalla espa- a
consolas encarnación de Silpheed cial tridimensional cuando,
sorprendía por su elegante

en realidad, no lo era. Detrás Pocos en aquel entonces perspectiva
(¿cónica?) y su de esa ilusión se encontraba fuimos conscientes de
que uso de sprites que venían a el talento infinito del maes- la
historia de Silpheed no querer dar cierta sensación tro Takeshi
Miyaji, un joven comenzó en Mega CD, sino de profundidad. No era
real-diseñador que, con apenas mucho antes de la llegada mente

tridimensional, pero sí 28 años entonces, ya había a la consola de SEGA. En transmitía esa sensación al firmado, e iba a firmar, algu- 1986, cuando los microor- estilo de lo que SEGA hizo nos de los mejores trabajos denadores japoneses domi- unos años antes con su clási-

y más sofisticados del video- naban el panorama domés- co recreativo Zaxxon. juego de los años 80 y 90 del tico, Game Arts lanzó una Pero es evidente que lo que software japonés. Es el caso ¿primera entrega? del juego realmente diferenciaba a Sil-de los míticos Lunar, Gun- para NEC PC-8801, un micro pheed del resto de shooters Grifon o Grandia, de los que de 8 bits que, en manos era su composición visual. desarrolló dos entregas de del estudio, se convirtió en En un momento en que los cada uno de ellos. una herramienta de experi- matamarcianos eran planos,

2D, con el scroll lineal, Game




Arts consiguió generar la ilu-

sión de un entorno 3D utili-

zando gráficos bastante sim-

ples. No había demasiada trampa ni fuegos de artificio. De todas formas, el primer Silpheed consiguió aterrizar lejos de Japón gracias a Sierra On-Line, que se encargó de publicar un “port” para PC MS-DOS en 1988. Nadie podía imaginar entonces que esa pequeña obra maestra fuera a tener una segunda vida

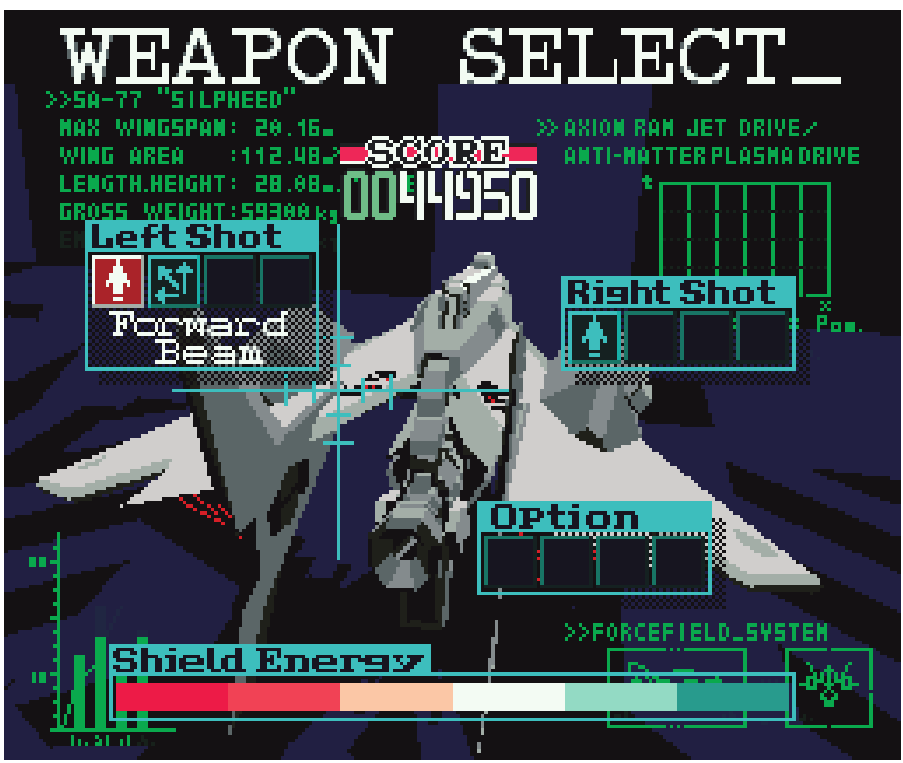
años después, cuando SEGA

El momento en el que una de las grandes naves se ha- apostó por el CD-ROM y bus-

cía añicos lo tenemos todos grabado en la memoria. caba demostrar que su nuevo

accesorio podía ofrecer >>






solución ingeniosa: usar el CD para almacenar vídeos prerrenderizados y super-

poner sobre ellos modelos

poligonales en tiempo real.

Los asteroides y las naves

enemigas se movían sobre

un fondo que daba la sen-

sación de profundidad. Los

jugadores de la época creían

Este maravilloso Silpheed nos permitía elegir el tipo 3D, aunque en realidad la estar viendo un entorno

de disparo y armas de nuestra flamante nave espacial. consola solo renderizaba los

objetos que podían interac-

algo más que vídeos “interac- La apuesta del tuar con el jugador. tivos”. Mega CD de SEGA Mirar hoy una partida de

Silpheed en Mega CD

Takeshi Miyaji, El accesorio de SEGA per- puede resultar engañoso. ingeniero de sueños mitía reproducir música con Quien no vivió aquella época

calidad Compact Disc pero, podría pensar que sus grá-

Como os hemos dicho, lo más importante aquí, se- ficos “poligonales” eran mo-

detrás de Silpheed se en- cuencias de vídeo, aunque destos y el fondo una cutrez. contraba Takeshi Miyaji, un su capacidad para mover Pero en 1993 aquella combi-programador precoz que, a gráficos en tiempo

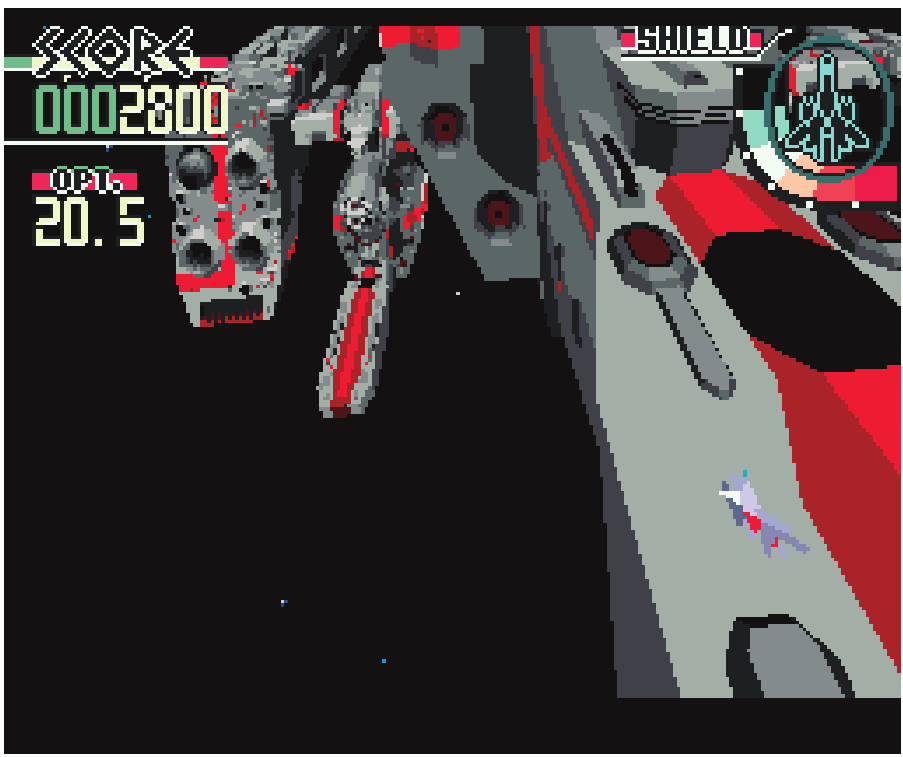
real nación era un verdadero mi-

los 15 años ya trabajaba en seguía limitada por el pro- lagro. Un milagro que sigue ASCII Corporation. Junto a cesador principal de Mega siendo una parada en la que

su hermano Yoichi fundó Drive. Game Arts ideó una detenernos a jugar hoy. P

Game Arts a comienzos de

los años ochenta, con la in-




tención de hacer juegos que

no solo entretuvieran, sino

que también deslumbraran

por su ejecución. Thexder,

su primer gran éxito, conso-

lidó el prestigio del estudio

y sirvió de base para luego abordar Silpheed.

Miyaji dirigió la versión original y años después volvió a ponerse al frente de la adaptación para Mega CD. En los créditos figura también un equipo de diseñadores

que, más tarde, participarían en juegos como Lunar The Silver Star o Grandia, dos sagas importantes.



Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

# Una ilusión que mereció algo más

## Fue un título mucho más importante de lo que

El juego ofrecía una experiencia que, en aquellos años, sorprendía por su espectacularidad y ejecución.

**recordamos, y por eso este maravilloso RPG**

**merece que lo aupemos un poquito más.** En el año 1995, Ninten- y consiguieron que Illusion

do España tenía claro of Time (o Illusion of Gaia)

que el género RPG fuera el primer RPG traduci-

era uno de los que más tirón do a castellano de aquellos

tenían entre su público, y por años. Luego llegarían más.

por José Luis Sanz eso peleó lo inimaginable Tengo que decir que el

para que Nintendo Japón le juego me tocó analizarlo en

permitiera lanzar esos títulos Última Generación, una pu-

en castellano. blicación donde decidimos

No era una tarea fácil puntuar los análisis como

porque, como sabréis, todos si fueran las notas de un

los cartuchos de Super Nin- examen de EGB: 5 era un

tendo debían fabricarse en suficiente, 6 un bien, 7 un no-

suelo japonés, lo que alarga- table, 8 un notable alto y 9 un

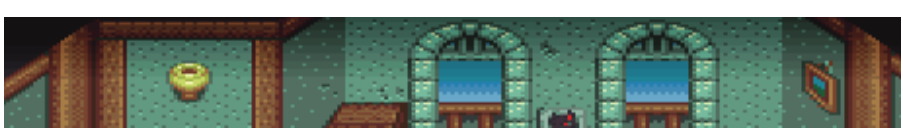
ba los tiempos de puesta a la sobresaliente. venta un horror. Tanto, que Así que en aquel verano de

# SUMARIO

desde su lanzamiento en el 1995 hice el análisis de Illu-

país nipón hasta la llegada sion of Time y debo confe-

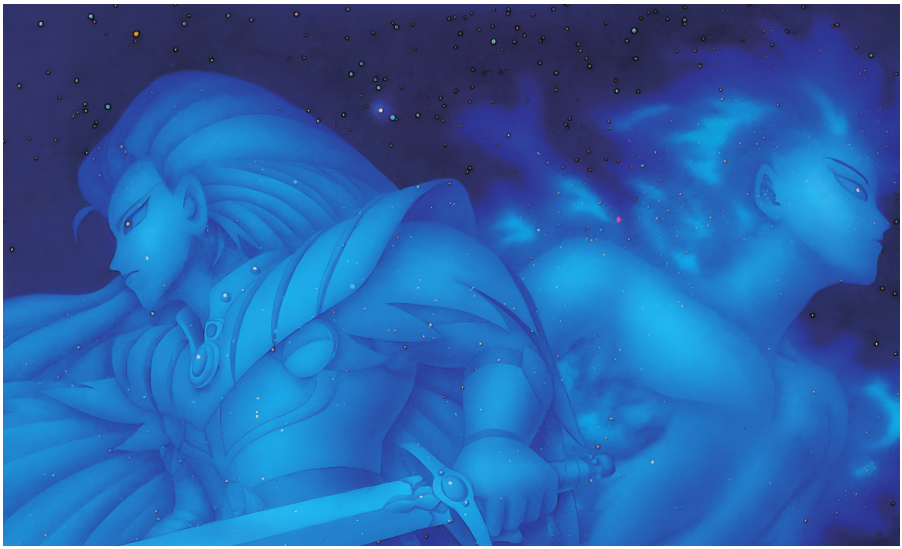
a Europa pasaron casi dos sar que releyendo lo publi-



años. Aun así, en Madrid cado... ¡menuda review más

SUPER NINTENDO >> no cejaron en su empeño tonta me salió! Son todo

vaguedades, apenas hablo dótico. Así que he subido creíbles (no me acordaba de del juego y encima coroné mi un pelín esa valoración final ellas) y su modo de progre-obra con un 78, es decir, un hasta el sobresaliente, una sión una genialidad: no hay casi notable alto. Y no podía vez que he vuelto a meterme árboles de habilidad, solo dejarlo así, porque esta ma- entre sus tripas y a compro- la obligación de acabar con ravilla de Quintet para Enix bar lo actual que sigue siendo todos los enemigos para ad-en Super Nintendo tenía a pesar de sus 30 años, y lo quirir un “stat” nuevo. Solo por



mucha miga, era divertidísi- eterno que apunta a ser. eso, merece todo lo bueno mo (bueno, lo sigue siendo Los gráficos parecen tan que digan de él de aquí a la todavía hoy) y que esté o actuales como en los 90, las eternidad. Y si podéis revisi-

no en español es casi anec- melodías del juego son in- tarlo, estáis tardando... P

# VIEJA NOTA 78 NUEVA NOTA VIEJA NOTA

Análisis original publicado en el número 5 de la revista Última Generación (julio-agosto de 1995).

# El día que Star Wars

# tuvo Caballeros Shit

**Sabéis que los malos de Star Wars son los Sith, unos Jedi con mucho poder que en los años 90 no eran tan conocidos. Y en ERBE, incluso, llegamos a rebautizarlos... para peor.**

por Hay momentos en la nos tuvimos que acomodar vida profesional de en las entrañas del depar-uno que, ya sea por tamento equivalente en la su acción directa o por la sola famosa editorial de libros. De presencia en el lugar donde repente, estábamos mezcla-se producen los hechos, dos con los

chicos de Anaya quiere que se haga realidad Multimedia. aquello del “Tierra trágame”. Aunque debo decir que en el El agua, el aceite José Luis Sanz caso de lo que os voy a con- y los Sith tar, mucho de lo que pasó fue por el desgobierno que El caso es que cuando nos se produjo inmediatamente incorporamos a la estructura después de que Anaya de Anaya, ERBE todavía adquiriera el 50% que BMG mantenía en su portfolio los tenía en ERBE Software juegos de una de las com- y nos absorbiera. Así que pañías más reconocidas del nosotros, que éramos ape- mundo de los videojuegos: nas unos pocos supervivien- LucasArts en los 90. Todas tes del equipo de márketing, las demás distribuidoras >>

querían hacerse con ella, traducidos, algunos de los Forces II en el año 1997 y pero los de California se últimos juegos antes de la ya para 1998 teníamos en guiaban por cuestiones más llegada de Mysteries of camino un “Companion Mis-elevadas que una buena the Sith: Outlaws, X-Wing sions” que no era otra cosa

oferta económica. Valora- vs TIE Fighter, The Curse que lo que hoy, en 2025, lla-ban los muchísimos años of Monkey Island y, por maríamos un DLC. Con nue-que ERBE había dedicado supuesto, Star Wars Jedi vas misiones, más historia y a sus juegos (desde los míti- Knight Dark Forces II. un personaje inédito que ya cos Monkey Island) y cierto Pero en nuestra nueva se podía ver desde la propia apego al equipo con el que etapa en Anaya, algo dejó portada: Mara Jade. trabajaron, y muy bien, a de funcionar como debía ya Como era de esperar,

lo largo del tiempo. Y ese que los nuevos dueños, y LucasArts envió a ERBE departamento era el de már- sus acólitos de márketing, todos los materiales para keting y, sobre todo, el de pensaron que los chicos de ir trabajando en su lanza-

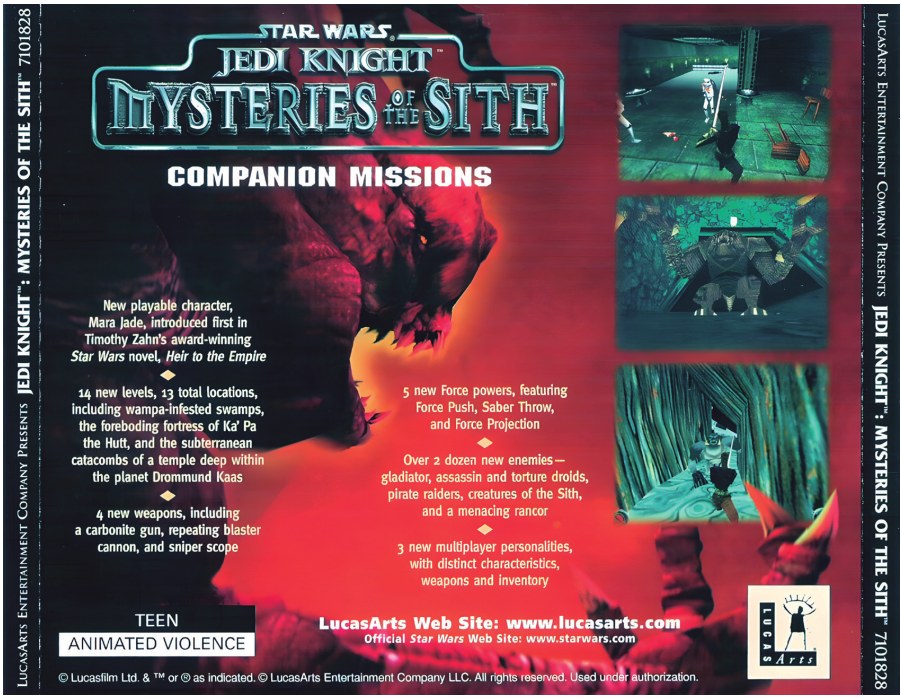
traducción (algunos lo llama- LucasArts aceptarían sus miento, con los artes finales, ban erróneamente “localiza- ocurrencias sin rechistar. carátulas, “jewel case”, etc. ción”) comandado por Rafa Precisamente, este último

Gómez (ex de Topo Soft). Muchas misiones, elemento iba a traer cola

ERBE era una máquina ¿de mie*#@? porque un baile de letras

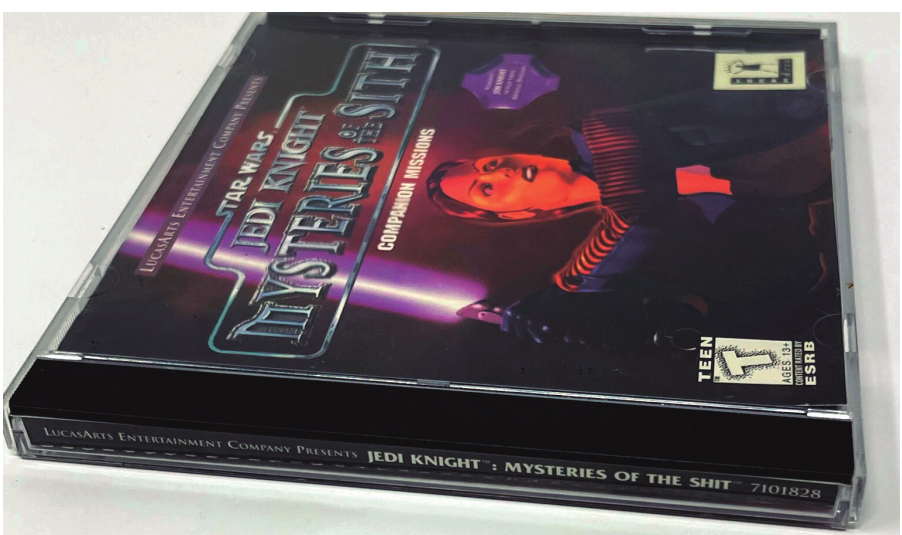
engrasada que había sido nos trajo uno de los momen-

capaz de poner a la venta, LucasArts había lanzado tos más divertidos (por decir completamente doblados y Star Wars Jedi Knight Dark algo) de nuestra breve >>



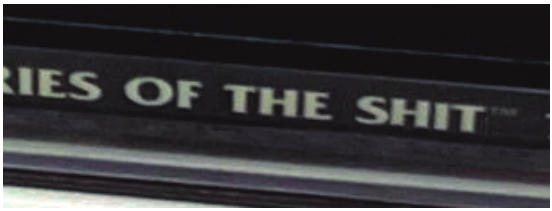

"Jewel Case" del juego, en su parte posterior, que se puso a la venta en 1998 y que, como podéis ver, aparece con el nombre correcto. Como al final llegó a las tiendas.






Así se vieron las copias promocionales del juego cuando llegaron a ERBE Software las primeras unidades. Por desgracia, todas fueron destruidas (la foto es una

recreación).




estancia en Anaya. Y es que, de unos pocos discos desti- echarle la bronca bajo ame-de repente, los Caballeros nados para la prensa aterri- naza de despido. En aque-

Sith de Star Wars pasaron a zaron en nuestras oficinas. llos tiempos, dar motivos a ser “Caballeros Shit”. Los miembros de la vieja Lucas Arts para marcharse

ERBE, que teníamos el de ERBE era poco menos

¿Quién ha puesto ojo acostumbrado a detec- que una razón de peso para ahí esa maldita “h”? tar cualquier errata en algo acabar engordando las colas

relacionado con Lucas Arts del paro. Aquel director de

El caso es que cuando uno (eran muy exigentes y punti- márketing fue el responsable

es absorbido, algunos traba- llosos) vimos que Mysteries de cambiar todos los méto-jos que se hacían de cierta of the Sith se había trans- dos de trabajo que traíamos

manera pasan a las manos formado en el lateral del de antes y le dio el diseño a de empresas o externos afi- “jewel case” en Mysteries una empresa tan cara como nes a la nueva dirección. Eso of the Shit. Obviamente poco entrenada en el arte de nos sucedió, que todos estos

había que parar máquinas, trabajar con la calidad que trabajos que antes hacíamos dejar de fabricar ese juego Lucas Arts te exigía, pero en ERBE pasaron a otras inmediatamente y corregirlo como venía trabajando con manos, por lo que dejamos cuanto antes. Anaya Multimedia desde...

de controlarlos. Y así pasó. Tras dar la voz de alarma, Si creéis que alguien con-

Nadie detectó el error en alguien corrió a buscar y siguió quedarse con uno de

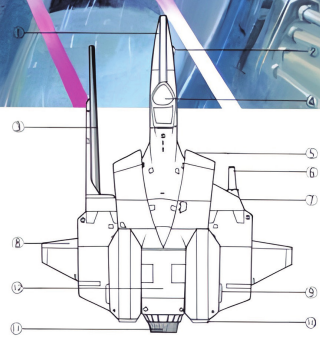
ningún momento. Nadie fue confiscar TODAS las uni- estos incunables os tengo capaz de verlo hasta la fase dades que ya estaban que dar la mala noticia de que final de producción, cuando sobre nuestras mesas, y las no fue así. El personaje tuvo una caja con una remesa guardó en una caja a buen más éxito tapando su error

recaudo para evitar que la que evitándolo. Por un fugaz mancha de chapapote se momento, aquellos Caballe-extendiera, en primer lugar, ros Sith de Star Wars aca-dentro de la propia oficina y baron por rebautizarse como

que ningún superior pudiera Caballeros Shit. ¡Herejía! P

続々と現れる敵艦の総攻撃に対し
君はどんな闘いを繰りひろげるか?
宇宙の秩序と平和は君の双肩に!

①風刃レーダー
②ポジションライト
③荷電粒子砲
④コックピット
⑤フロントバーニア
⑥CO₂レーザーガン
⑦離脱式ウェポンキャリア
⑧タンクキャリア
⑨サイドバーニア
⑩補助バーニア
⑪リアバーニア
（メインバーニア）
⑫推進剤タンク



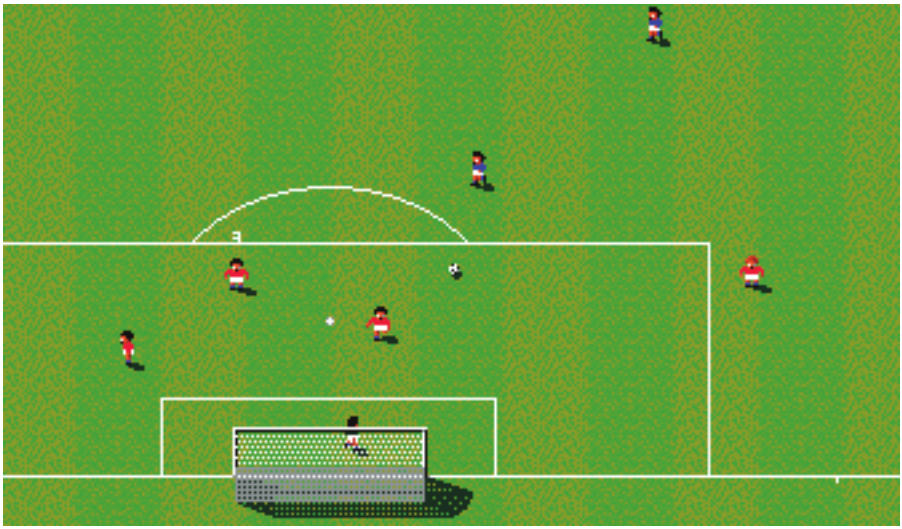
# El mejor fútbol

# siempre fue diminuto

**Para muchos, el fútbol en los videojuegos siempre ha sido una cuestión de realismo y espectáculo visual. Pocos saben apreciar que cuanto más pequeño, casi siempre es mejor.**

AMIGA por Corría 1990 cuando, a chard Joséph de la música. pocas semanas de El objetivo era lograr que que terminara el año, los gamers pudieran perci-Jon Hare y Chris Yates se bir una sensación de control José Luis Sanz pusieron manos a la obra absoluto sobre los futbolistas con un juego que iba a re- y sobre el balón, a diferencia volucionar para siempre el de otros juegos que ponían género de los títulos de el acento en aspectos más fútbol. Sensible Soccer fue decorativos del deporte. el sueño de dos ingleses por Si por algo se distinguía rendir un homenaje a una de Sensible Soccer fue por su las pasiones de sus vidas. velocidad de movimiento y El equipo de Sensible precisión. La vista aérea (no Soft ware trabajó con una llegaba a ser cenital, pero plantilla muy reducida: Jon casi), los jugadores diminu- Hare se encargó del diseño tos y un sistema de control y de las bases de datos de extremadamente “sensible” equipos, Chris Yates de la provocaban que el balón no programación, Stoo Cam- permaneciera “pegado” a bridge de los gráficos y Ri- nuestros pies, por lo que >>

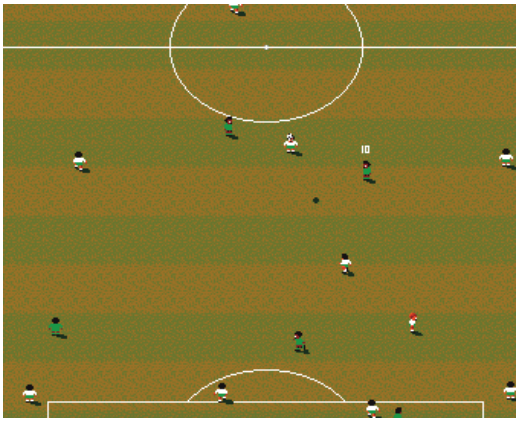
Sensible
SOCCER
INTERNATIONAL EDITION
v1.2
(C)1992, 1993, 1994 SENSIBLE SOFTWARE

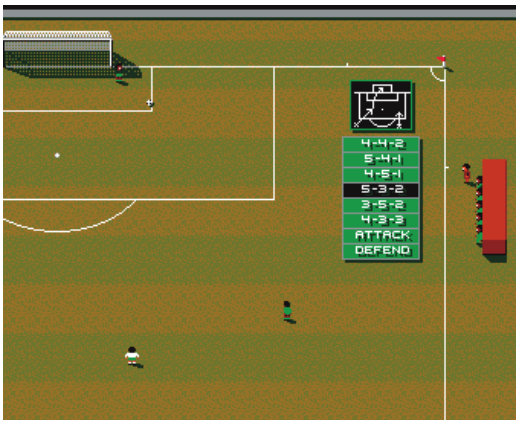


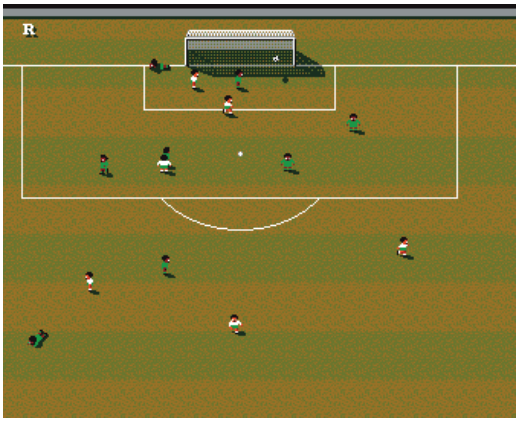
debíamos entrenar muuuu- Pero a todo lo bueno de los partidos. Es cierto que cho tiempo para hacer giros, este Sensible Soccer tengo tener un Amiga 500 activo, regates y disparos con algo que añadir otra cosa: los tor- a mano, para jugar hoy con de éxito. Encima, cuando el neos que nos echábamos en él es complicado. Incluso re- balón salía de nuestros pies, las redacciones donde tra- currir a un emulador, que le podíamos aplicarle efectos bajé. Tanto en Hobby Press quita parte de su gracia. para darle rosca e intención. con un Amiga 500, como en Para mí Sensible Soccer

A lo anterior había que su- Grupo Zeta con Mega Drive, es un placer culpable que to-

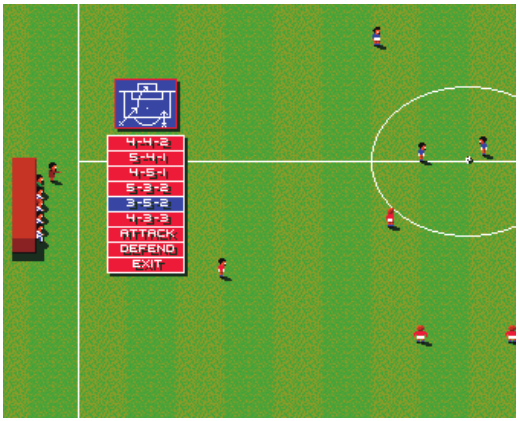
marle el hardware sobre el los torneos y piques entre davía hoy juego con nostal-que corrió originalmente. miembros de la redacción gia, sobre todo en su versión Un Amiga 500 que muchos son parte ya de su recuer- Mega Drive. Que es de los soñábamos con tener en do. Con Pepo (The Scope) pocos cartuchos que guardo casa y que ayudó a que todo repitiendo una y otra vez la originales de la máquina. encajara a la perfección. misma rutina para ganarnos Como la caja de Amiga. P

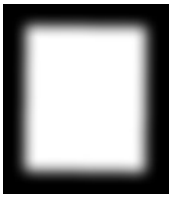


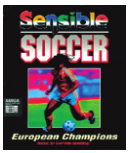

4-4-2
5-4-1
4-5-1
5-3-2
3-5-2
4-3-3
ATTACK
DEFEND

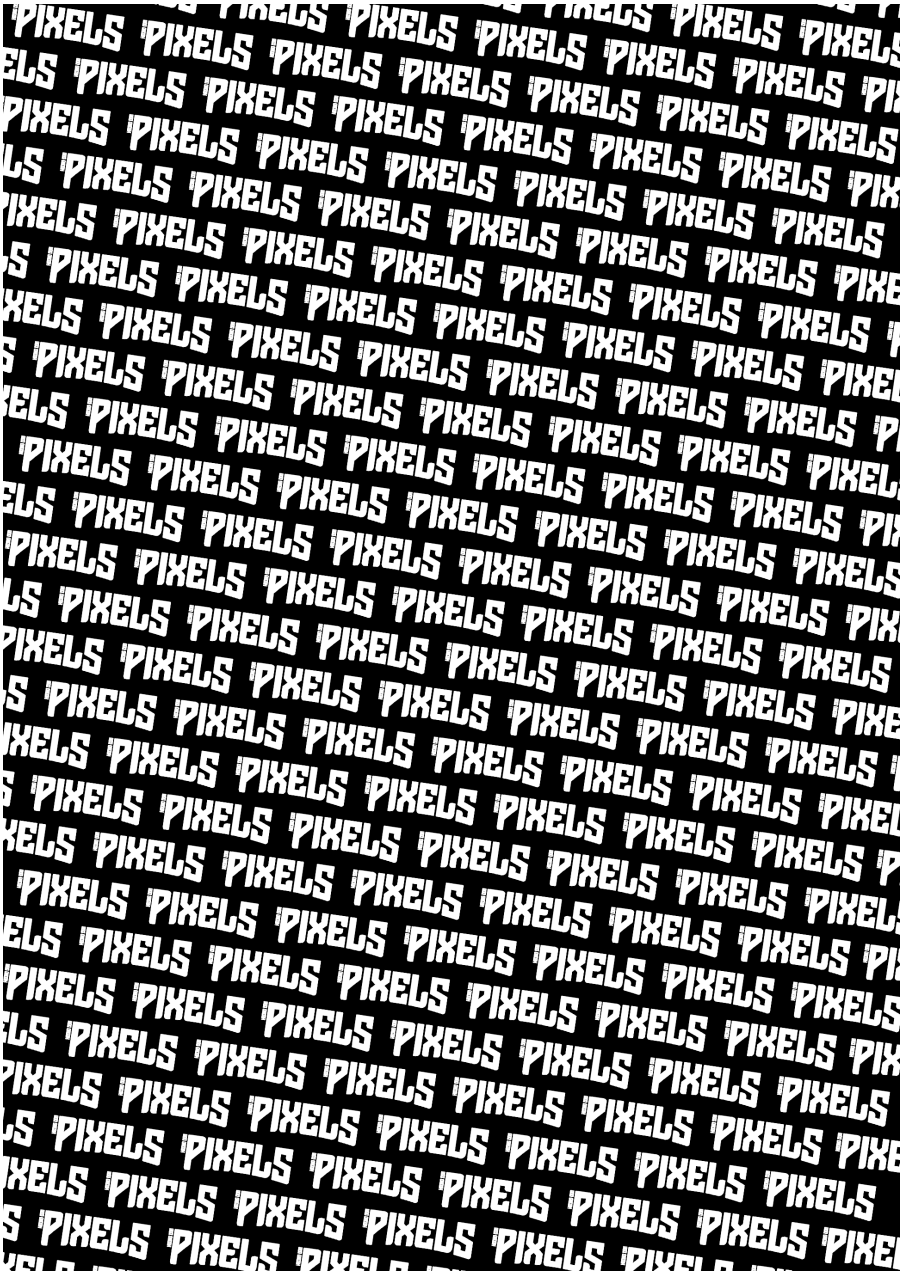


ENGLISH
DEUTSCH
Sensible
SOCCER
INTERNATIONAL EDITION
v1.2
FRANCAIS
ITALIANO


4-4-2
5-4-1
4-5-1
5-3-2
3-5-2
4-3-3
ATTACK
DEFEND
EXIT




Sensible
SOCCER
European Champions

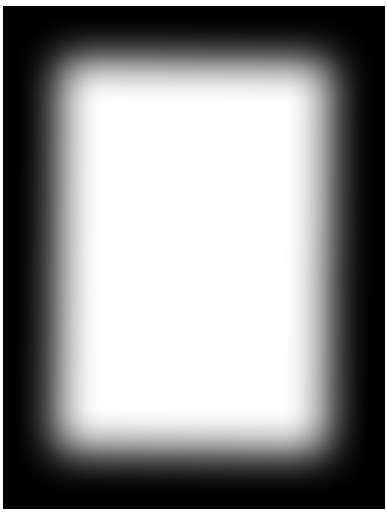


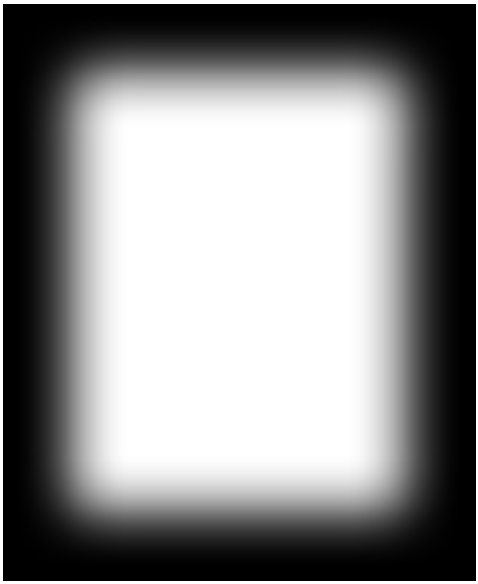

Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*

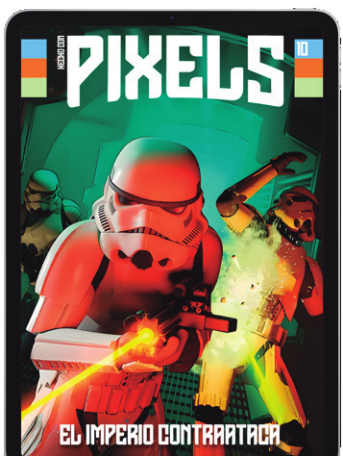
Abel Martínez Mecina Burrianapl Enrique Navarro Sancho Abraham Pérez Pérez Carlaidus Eriel Acaymo Navarro Cerpa Carlos Casado Freire Ernesto Martín Laso Adonay González Darias Carlos Crespo Ochoa Ernesto Viejo Adrián Villa Muñoz Carlos Durán Gil Esteban Bernal Castello Agustin Jurado Mendez Carlos Insúa De La Fuente Eugenio Fernández Manrubia Alba Pendón Sanabria Carlos Urbano Corrochano Fco. Fidel Ortega Espliego Albert Mercadé Carlos Vidal Rodríguez Felipe Méndez Garrido Alberto Escolano Sanchez César Prados González Felix Paez Pavón Alberto José Conde Barrios Cgmorcillo Fermín Bernaus Berraondo Alberto Marín Blanco Corvincustom Fernando Gutiérrez Fernández Aleix Miró García Cppsvx

Fernando López Orenes Alejandro Baldominos Gómez Cristian Belzunces Fernando Mena Rivera Alejandro Corral Granados Dandevil79 Fernando Ramos González-Serna Alejandro Llin Sanz Daniel Barragán Fernando Soguero Sánchez Alejo Cabrera Dorta Daniel Escalante Osuna Fran Iglesias Villafañez Alex Gil Sánchez Daniel Espín Pellicer Fran16Bits_ Alex Zapatero Lozano Daniel Expósito Zafra Francesc Quilis Alfonso Javier Martínez Martínez Daniel García Molina Francisco Aprea Vallejo Alfonso Nistal Herrera Daniel Olcina Momplet Francisco Blázquez Arauzo Alfredo Gallego Trillo Daniel Rodríguez Madrid Francisco Fernández González Álvaro Arroyo Camacho Daniel Vega Rodríguez Francisco Javier Linares Álvaro Gómez Amor Darío Martín Sánchez Francisco Javier Martín Cubino Álvaro Lozano Rodríguez David Fernández Sanz Francisco Javier Ortiz Trujillo Amado Sánchez González David García Cordero Francisco Jesús Rubio Reales Anacolutos David Herrero Valle Francisco Luis Fernández Soriano Andrés Antolín Osuna David Mazuelos Maraver Francisco Miguel Alarcón Parra Andrés Pardo García David Pérez Arribas Francisco Seller Rizo Ángel Borrell García David Romero Tobar Francisco Vera Soto Ángel García García David Santos “Xax” Gabriel García Pavía Angel Luis Rojo Rosa David Tapias Milán Gamer De Usera Angel Reyes Oliva García David Vega Nevares Gerard Antoni Moragues Darder David Vega Vandenbempt Gonzalo Martín Sanchez Antonio Delgado Fernández Davirra Gorka Touzon Antonio Elvira Domínguez Dcourense Gowayn Antonio Iniesta Tresaco Diego García Sanchez Guillermo De Maria Madina Antonio Lázaro Morales Diego Llorente Merino Gustavo Bernaldo De Quirós Antonio Luis Carretero Marquez Diego Lorenzana Suárez Héctor Benedí Reina Antonio Sánchez López Dimas Sánchez Cremades Héctor Ferreiro Vicente Arkretro Duddo Hector Fraile Fuentes Arturo Blanco Pereiro Eduardo Briz Merino Hector García Reyes Avalonzgz Eduardo Falla Ramón Héctor Rodríguez Díaz Benat González Aberasturi Eduardo Hernández Gutierrez Héctor Salvatierra Pérez De Madrid Benjamin Mañas Cárdenas Eduardo Ramos Rodriguez Hiromaru Hajime Bernardo Martos Martínez Egunsenti Elkartea Ignacio Collado Erro Bernat Rodríguez Caldú Eliseo Manuel Álvarez Martínez Ikaruga Shock Borja Garate Maidagan Emilio Adá Nogueira Iñigo Gabilondo Cuellar Borja Pérez Rodríguez Enrique Condo Folgado Itho

PIXELS
10
EL FUTURO NACIÓ
EN SUS TRIPAS

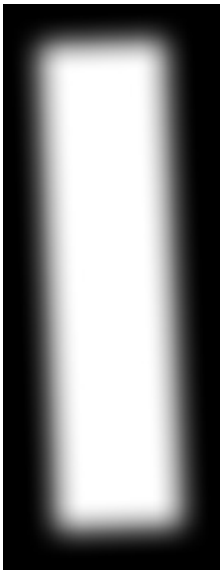




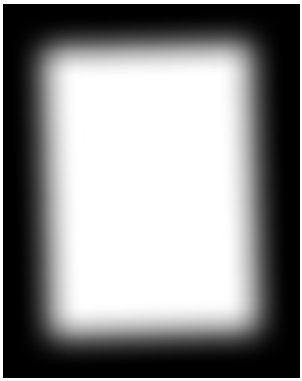

PIXELS
10
EL IMPERIO CONTRAATACA

PIXELS
CARA A
06 STAR WARS DARK FORCES
por José Luis Sanz
12 UN HÉROE LLAMADO KYLE KATARN
por Javier Peinado
24 LA PRIMERA PLAYSTATION
por Marcos García
36 ASÍ CONOCÍ A VUESTRA LARA CROFT
por Sonia Herranz
Otras secciones
03 Bienvenidos a PIXELS
22.34.72 Ajuste de cuentas
54.66 Me robó el corazón
44 Mi Periférico favorito
64 Aprended idiomas
78 Placer culpable

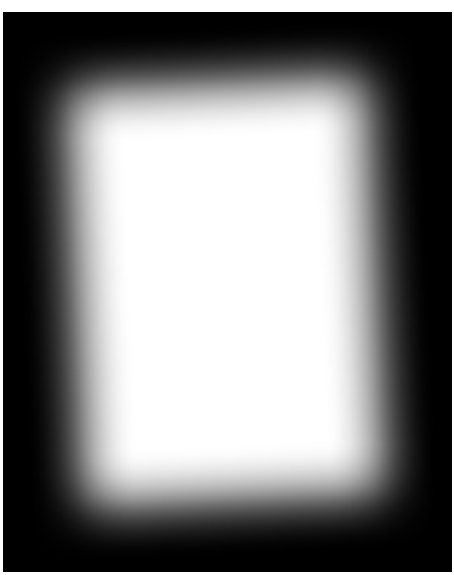
Juan Carlos García
2025
PIXELS
86
Puntuación favorita
5
Fuerza
3
Trabajo
9
Redacción
7
Gamer



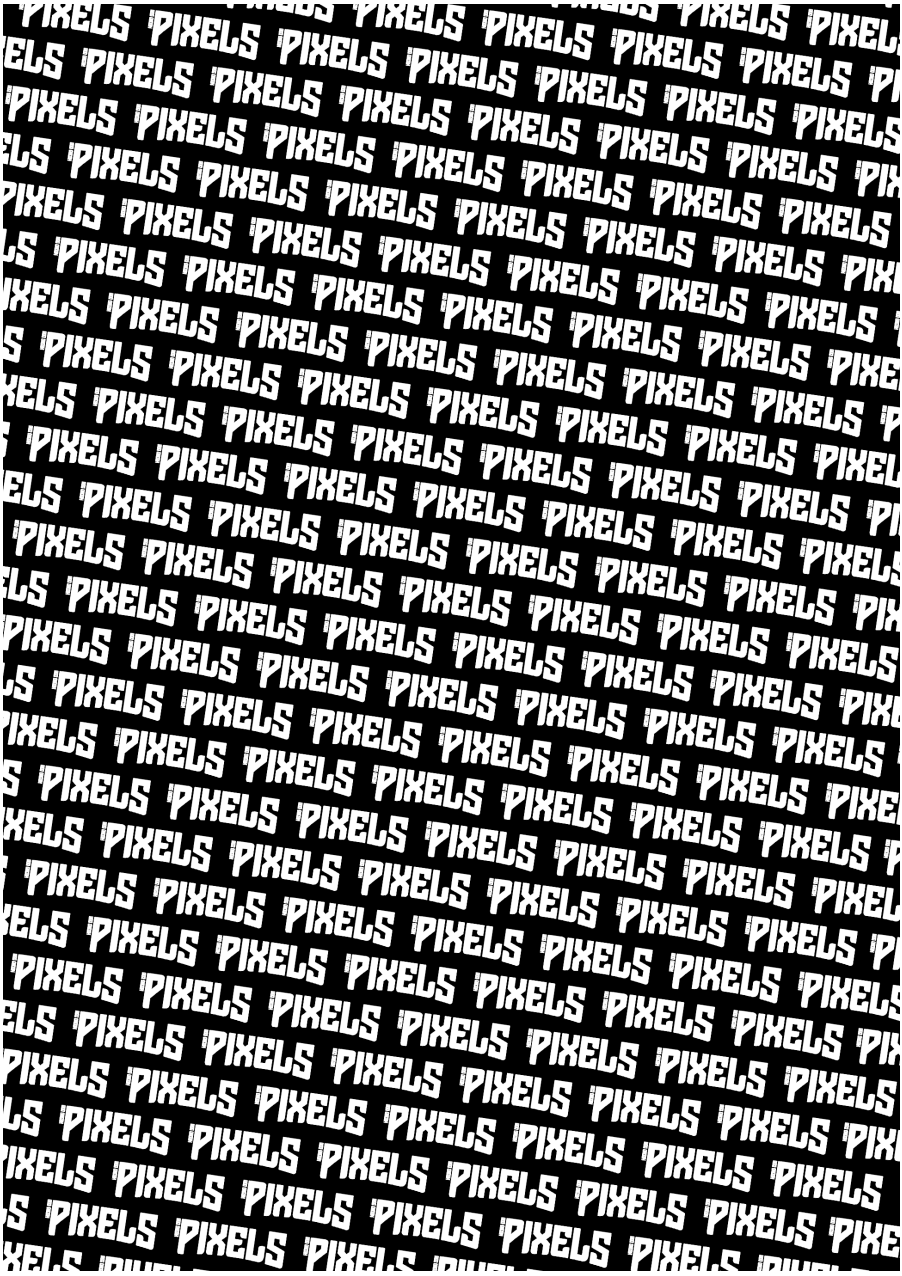
PIXELS
SONY
SONY
CARA B
46 JORDAN MECHNER
por José L. Molina
56 KAZUNORI YAMAUCHI Y PLAYSTATION
por José Luis Sanz
68 SILPHEED Y MEGA CD
por José Luis Sanz
74 LOS VIEJOS 'CABALLEROS SHIT'
por José Luis Sanz



Giancarlo Visitti
1992
HARRY HOOD
86
Puntuación favorita
9
Fuerza
8
Trabajo
3
Reflexión
2
Gamer



Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*




Iván González Castro Juan Manuel Garrido Sánchez Powercmis Iván Mouriz Ibarra Juan Manuel Méndez Rey Rafael Alfaro Iván_R_Sprinter_Trueno_Ae86 Juan Prieto Araujo Rafael Carvajal Palacio Jacinto Lozano Rodríguez Juan Ramón Cordero Morán Rafael Martín Elvira Jaime Iglesias Mantero Juan Ramón González Sebal Rafael Saguar Corral Jaime Oviedo Silveira Juan Vicente Herrera Ruiz De Alejo Ramón Borja Espillaque Jaime Rangel Julen Corta Negueruela Ramón Casanova Castro Jaume Rubió Mata Julian Garrido Perez Ramón Navarrete Muñoz Javier Aguilar Saavedra Julio Jiménez Delgado Raúl Cano Tomás Javier Álvarez Rodríguez Julio Montes Torres Raul Carrillo Aka Metsuke Javier Bardal Prieto Julio Pérez

Morago Raul José Gómez Lozano Javier De Miguel Varela Kardox Raúl Jusdado Tejedor Javier García Bethencourt Krustaceogallego Raúl Montero Merchán Javier Gómez Montoya Lillo Fernández Fernández Raúl Ricardo García López Javier Granadino Cardoso Lluis Martínez Carrera Raúl Rosillo García Javier Heredia Mata Lolo1982 Ricard Meri Boronat Javier Jimenez Cidre Luis Alfonso Álvarez Chavarria Roberto Martín Fernández Javier Munarriz Luis Brazo Domínguez Román López Díaz De Freijo Javierlarrosa Luis Carlos Perez De Roque Lara Núñez Jesús Fernanz Antón Mezquia Bargos Rorschach Jesús Herrera Camara Luis García Navarro Rubén García Gómez Jesús Javier Arceo Otero Luis Martos Rodriguez Rubén Navarro Monzó Jesús Sanchez Vigil De La Villa Mallynoshow Rubén Sanabrias Martínez Joan Boria Boronat Manuel Bordallo Hernández Rubens Fernández Amoros Jokin Moreno Oteiza Manuel Felipe Alonso De La Cruz Santiago Balsa Rodríguez Jon Zorita Leza Manuel Hermida Ruido Santiago Marquez Solis Jonatan Amblar Abellán Manuel Huertas Rodríguez Sergio Aguilera Molina Jonathan Villanueva Mangier Manuel Román Jódar Sergio Camarasa Rubio Jordi Escobar Bonet Manuel Sánchez Herráez Sergio Fernández Jordi Latorre Ferrando Manuel Siles Sergio Freire Astray Jordi Ramos Montes Manuel Siles Martín Sergio Suárez García Jorge García Cebria Marco Antonio González Muelas Simon Gómez Cabanelas José Ángel Nacar Perez Marcos Morcillo Rueda Stratojet José Antonio Saavedra Rodríguez Mauricio Cueto Pérez Superwoch José Enrique García Martín Miguel Ángel Martínez Marcos Takumi_Eol José Francisco Orellana Ayuso Miguel Angel Reyes Molon Tom Gangoiti Medina José Hernández Jimenez Miguel Ángel Yestera Vaquero Tomas Martínez Sanchez José Isaac Aranda Jimenez Miguel Cejudo Lafuente Toni Payeras Nicolau José Jimenez Guerrero Miguel Corral Álvarez Txefoedu José Juan Fernández Panzano Miguel González Cote Udde José Luis Cebrian Pague Miguel Martín Alonso Uxío Feixoo Seara José Luis Equiza Calvo Miguel Ovelar González Vgretro José Luis Gil Garnelo Nacho Abril Vicente Gallego Salinas José Luis Gómez Sánchez Natalia Rodriguez Cabeza Vicente López Camacho José Luis Ureña Fernández Natxo Cruz Victor Diaz Villar José Manuel Martínez Aguilar Negora Víctor Domínguez Ruiz José Manuel Rodríguez Rodríguez Niko Fdez De Las Heras Souto Victor Gómez García José María Díaz Aguilar Octavi Goñi Borrull Víctor Llamazares López José María Margallo Salgado Oneredbox Victor Manuel Serrano Jimenez José Niclós Camarasa Óscar Carreño Riera Víctor Ortuño Domínguez José Rafael Dieguez Molero Óscar Herráez Gutiérrez Víctor Sánchez Martín Josép David Ruiz Santos Óscar Jesús López Sierra Víctor Sánchez Revelles Juan Antonio García De Quinto Óscar Loriz Blanco Victor Sevilla Marquina Juan Carlos Bergon Esparcia Óscar Rodríguez Navacerrada Viktor Segura Blanco Juan Carlos Fidalgo Fernández Pablo Carretero Gómez Xavier Anglès Pujolràs Juan Carlos González Amestoy Pablo José Fernández Bermudez Xavier Romero Juan De Sala Reina Pablo Rozadillas Perales Juan Ignacio Del Valle Cosme Papagamers

Juan Luis González López Juan José Torres García Pedro Jesús González Viguera (*) Fecha de cierre del listado Pedro López Muñoz Juan Luis Romero Pedro Pablo Aramburu Fernández 10 de noviembre, 19:25h. Juan Manuel Barrio Olmos Pere Joan Bujosa Crespi

# Nº11_Invasión_total

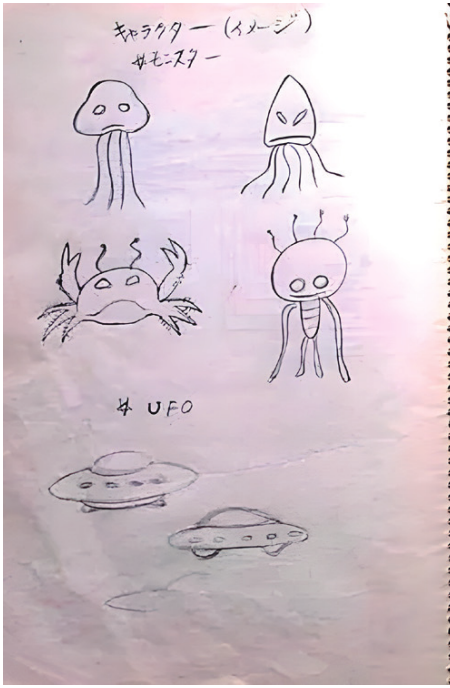
Uno de los grandes videojuegos de finales de los 70

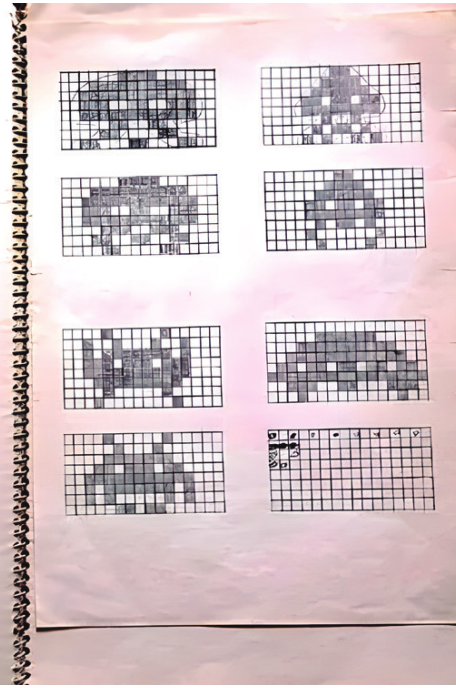
vuelve pero, en esta ocasión, os traemos una grandiosa EXCLUSIVA planetaria...
llena de invasores.

¿Sabéis de qué hablamos?

Hecho con Pixels nº10

EDITA Y DISTRIBUYE



Hecho con Pixels Editorial S.L.

Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR

José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS

Sonia Herranz, Marcos García,

Juan Carlos Sanz,

# Space Invaders que Javier Peinado, Space Invaders que José Luis Molina y

# estás en los cielos

José L. Sanz Serna

# estás en los cielos

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS

José Luis Sanz Serna

IMPRIME

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Depósito Legal M-7077-2025

CONTACTO

@HechoconPixels

SOPORTE

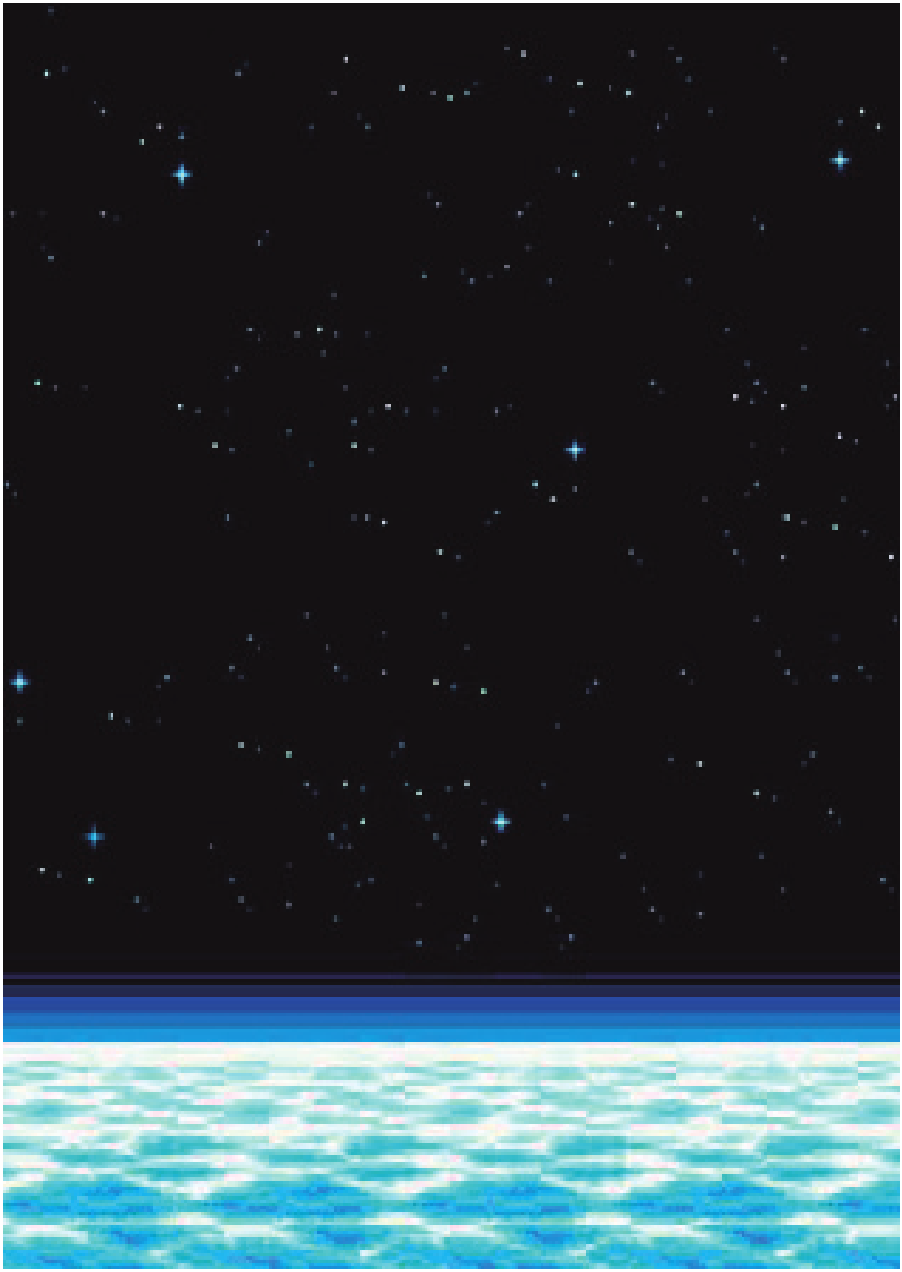
# Taito... 1976

soporte@hechoconpixels.com Taito... 1976

TIENDA

tienda@hechoconpixels.com

# PRÓXIMO NÚMERO



.--. .. -..- . .-.. ... .-.-.